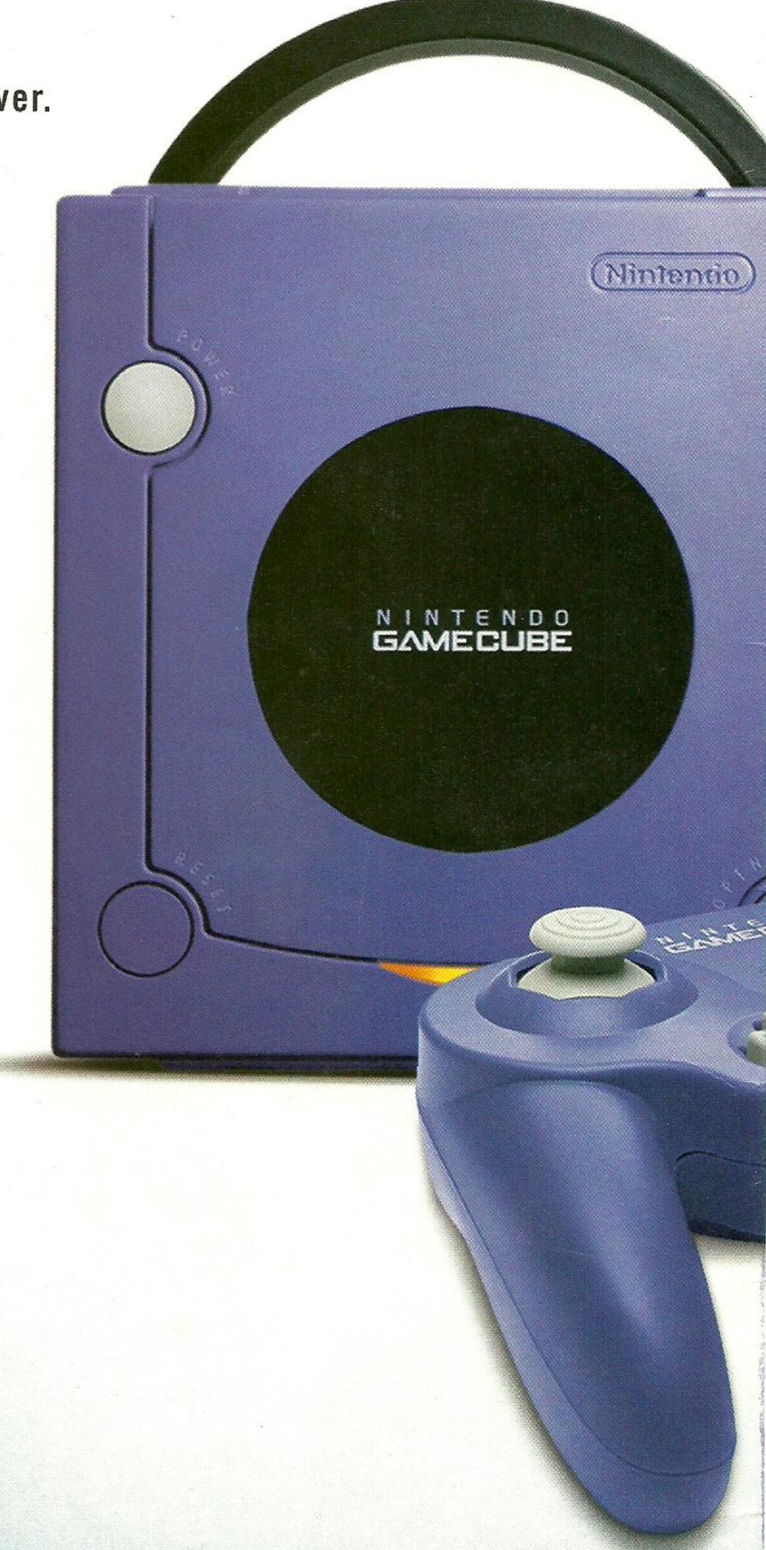
Metroid Prime detonado – Parte 1 | **Eleição: vote nos melhores de 2002**



Tão avançado que nem

Nostradamus conseguiu prever.

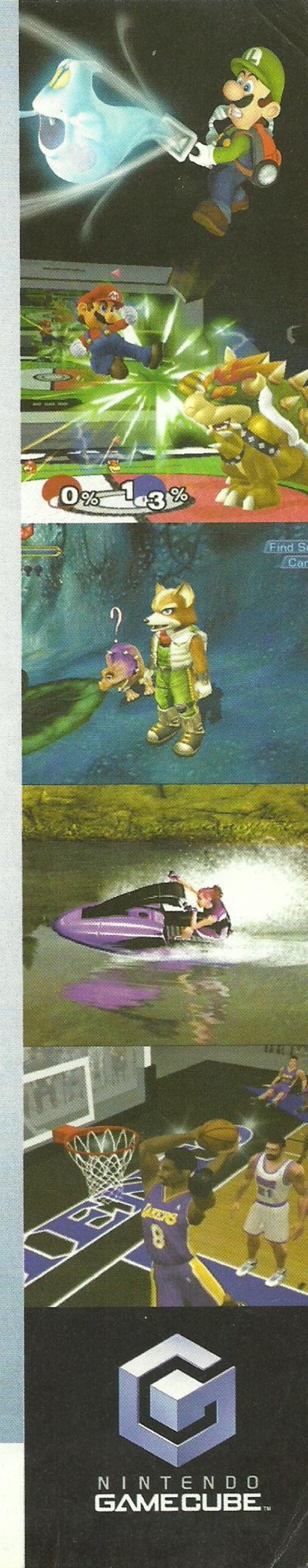


*Preço sugerido à vista. Consulte as condições de pagamento em nossas revendas.

Nintendo®

Onde encontrar: Americanas.com, Angelone, Blockbuster, Bompreço, Carrefour, Casas Bahia, Casa & Vídeo, Eletro, Extra, Fast Shop, fnac, Import





Leo Burnett

Processador de 128bit e 485MHz.

Maior rapidez de processamento.

Gráficos e som de última geração.

1 ano de garantia.

Manual em português.

Assistência técnica Gradiente.

Agora é a sua vez.

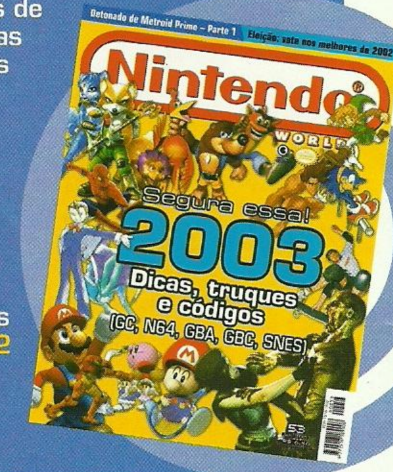
Express, Lojas Americanas, Lojas Colombo, Magazine Luiza, Ponto Frio, RiHappy, Submarino.com e Wal-Mart.

Serviço de Atendimento ao Consumidor: 3814-8234 www.nintendo.com.br

EDITORIAL

Ano-novo e você ganhou um novo videogame. Ou não? O que importa é ser feliz jogando! E se você ainda tem aquele console conservadinho no armário, trate de soprar a poeira e esquentar as turbinas. Nesta edição, estamos publicando 2003 dicas, truques e códigos para você ter muito com o que se ocupar nestas férias de verão. E ai de quem duvidar de nossa contagem, pois foram dias juntando e calculando todo esse material até alcançarmos o número desejado. Selecionamos os melhores títulos para GameCube, Game Boy Advance, Nintendo 64, Game Boy Color e Super Nintendo. E quer momento melhor para republicarmos essas dicas senão agora, já que muitos clássicos estão em alta e sendo adaptados para o GBA – é o caso de Zelda: A Link to the Past – e até mesmo para o GC – vem aí Zelda: Ocarina of Time para o 128-bit. E esse é um assunto para ser discutido na coluna No Controle, de Pablo Miyazawa.
E como manda a tradição, este mês divulgamos nossa lista dos melhores games de 2002. Quer saber quem ganhou? Metroid Prime, na cabeça! Mas tivemos algumas surpresas, e você confere nas páginas 10 e 11 quem levou o caneco nas diversas categorias. E não deixe de votar também, usando o cupom da página 9 ou visitando o nosso site. O resultado sai na edição de março. E já começamos o detonado do vencedor, para você não ser um alvo fácil para os alienígenas.
Além disso, temos uma matéria especial com gente viciada em Animal Crossing – tema que vai dar muito pano pra manga –, novidades sobre o sucessor do GameCube e novidades na seção N-Web: voltamos com o Fórum e abrimos duas novas seções em nosso site.
Nos Reviews, muita violência com os Fatalities de MK 5, a frieza da guerra em Medal of Honor: Frontline, o limite da crueldade com Dead to Rights, perseguições implacáveis no novo Need For Speed 2, muito chumbo do grosso em TimeSplitters 2 e pancadaria forte com Minority Report. Ufa! Como sobrevivemos a todos esses jogos mortais ninguém sabe, mas no mês que vem estaremos de volta!

Ronny Marinoto



ÍNDICE



Número 53 — Janeiro/2003

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

Nada que aparece na revista Nintendo World pode ser reproduzido total ou parcialmente sem autorização expressa e escrita da Nintendo Of America Inc., dona dos copyrights.
Nintendo é marca registrada da Nintendo Of America Inc. TM, ®, © são propriedades privadas.

Comunicado Conrad

Caro leitor: tivemos que subir os preços.

A gente sabe que você não ficou nada contente com essa mudança. O fato é que 2002 foi um ano muito difícil para o bolso de todo mundo. O preço de quase tudo subiu. E apesar de o dólar ter chegado a quase R$ 4,00, a Conrad manteve seus preços inalterados durante o ano inteiro.

Você pode se perguntar o que o preço de uma revista brasileira tem a ver com o dólar.

Infelizmente, tem tudo a ver. O papel, a tinta e a impressão têm seus custos baseados no dólar. Sem contar gastos indiretos, como o transporte que fica mais caro por causa do combustível. Assim, se a moeda americana sobe, os preços a acompanham. E não importa se o papel e a tinta são nacionais. Eles sobem também.

Para conseguirmos manter as revistas com o mesmo número de páginas e a mesma qualidade gráfica e editorial com que você está acostumado, tivemos de repassar uma parte desse aumento de custo para os preços.

Mas foi só uma pequena parte. Veja só: o dólar subiu mais de 50% em 2002. O aumento que estamos propondo para a Nintendo é de 10%. O da EGM, 6%.

Obrigado pela compreensão. Em 2003, vamos continuar nos esforçando para merecer sua confiança. E trabalhando para isso.

Conrad Editora do Brasil Ltda.



N-MAIL

Janeiro é o mês ideal para se detonar todos os jogos que você ganhou no já possuia, vale até alugar na locadora para aproveitar a folga das aulas e pratique outros esportes que não os virtuais e tenha uma vida saudável.

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Duas mil e três dicas estão publicadas nesta edição. Para se ter uma idéia, a média de dicas publicadas não passa de cento e cinqüenta por mês. Isso quer dizer que temos aqui quinze vezes mais códigos e truques que o normal.
Trezentos ou mais desenhos foram enviados para a seção Hot Paint. Esperamos que esse número cresça ainda mais com a nova área criada no site da NW para divulgação de nossos artistas.
Quarenta foi a nota da revista Famitsu para o jogo Zelda: The Wind Waker, sendo que essa é a soma de quatro notas dez concedidas pelos avaliadores. Mais uma lição para se aprender com o mestre Shigeru Miyamoto.
Uma tonelada de cartas e e-mails com mensagens agradáveis, como votos de "Boas Festas" e elogios à edição 52, de dezembro de 2002 (Metroid Prime e Fusion na capa).
Dezoito horas de jogo em Metroid Prime levaram Eduardo Trivella a confirmar que esse é, sem dúvida, o melhor título do GameCube.

I  GBA

Gostaria de fazer algumas críticas, espero que construtivas. O site da **NW** está muito pobre de informações. Gostaria que fosse publicado um manual ou um guia do GBA. Vocês não dão muita atenção ao console mais vendido do mundo e os lançamentos de games para o GBA não são tão aguardados por vocês.

Felipe Valverde
Via e-mail

Você que pensa, Felipão! Praticamente todo mundo aqui na redação carrega um GBA no bolso. Várias disputas rolam nas horas de lazer e, atualmente, o que mais se ouve por aqui é "dá pra alguém se conectar e me ajudar no Zelda: Four Swords**?" Quanto ao site, você tem toda razão. Ele passou por um período negro em que pouca novidade apareceu. Mas isso está se normalizando e logo você voltará a ter orgulho do site de sua revista predileta. Este mês, por exemplo, estamos lançando duas novas seções e o Fórum também retornará totalmente reformulado, para a alegria dos tagarelas que não ficam sem dar uma postadinha todo santo dia.**

BOATARIA I

Que história é essa da Big N comprar a Capcom e a Sega? Até que ponto isso é verdade? Acho provável, pois com a exclusividade dos jogos **Resident Evil** e outros, seria como uma preparação para uma possível compra da empresa pela Nintendo. Agora o Cube decola! Comam poeira Play2 e Xbox!

Rafael Baldi
Via e-mail

O GameCube já decolou faz tempo, Rafa. Você não percebeu ainda? E sinceramente, eu não gosto de ficar dando corda pra essa "briguinha de consoles". Já fiz minha escolha, sou Nintendo de coração como você, mas nem por isso vou fazer pouco das outras empresas de videogame. Até que ponto essa história da compra da Capcom e da Sega é verdade? Até que ponto a contratação do Romário pelo Corinthians é verdade? Até o ponto das partes envolvidas se pronunciarem oficialmente sobre o caso. Estávamos fechando esta edição (N-Mail foi a última seção a ficar pronta) e ainda não havia confirmação da notícia nem por parte da Capcom, nem da Sega, muito menos da Nintendo. Se isso acontecer, eu não vou reclamar nem um pouco. Mas por enquanto, é apenas boato. E pra mim, boato, rumor, leva-e-traz é coisa de fofoqueiro que não tem muito o que fazer. Eu não aprecio muito esse tipo de coisa, mas parece que tem gente que gosta.

BOATARIA II

Que porcaria é essa que estão falando por aí que a Nintendo está se tornando uma third party? Eu não fiquei nada satisfeito com esse boato.

Bruno Lemos Hinrichsen
Recife/PE

Li em uma revista o boato de que a Nintendo iria parar de produzir consoles e passaria a produzir só games para outras plataformas. Se isso realmente for verdade o que acontecerá com a Nintendo World? E imaginem o Mario no Xbox e no PS2...

Guilherme Zocal Araújo Paulikevis dos Santos
Via e-mail

Guilherme, seu nome é tão grande e tão diferente que se fosse uma situação normal, eu iria zoar. Mas estou tão fulo da vida que vou esquecer isso e responder logo à sua carta (e a do Bruno também). Pô, o que é que vocês estão pensando?!?! Fofoca é com o Leão Lobo ou Nelson Rubens! Como dizem que a única coisa impossível nesse mundo é viver eternamente, eu não vou correr o risco de morder a língua se tal bobagem acontecer. Mas realmente a notícia é puro boato e não há nada de verídico nessa história. Isso é tudo.

ZELDA É 10!

Estou navegando na internet (1h20 da madrugada) e li esta sensacional notícia: "Famitsu diz que o novo **Zelda** é perfeito!" Parabéns, Miyamoto! Você não desistiu, nem mesmo nas horas mais difíceis! Não se desanimou com as críticas, pois sabia que estava fazendo um ótimo trabalho! Todos nós, fãs do Link, estamos muito felizes! Queria aproveitar para perguntar: quantos jogos já conseguiram uma nota 40 naquela revista? Parece que a Nintendo confirmou o seu lema da E3 2001: a diferença Nintendo.

Kleber
Via e-mail

Estava navegando pela net quando me deparei com a seguinte frase em um site de games: "**Zelda: The Wind Waker** ganha nota máxima de uma conceituada revista japonesa chamada Famitsu". Essa é a quarta nota máxima desde o lançamento da revista nos anos 80 e que, por coincidência, tem Zelda: **Ocarina of Time** na lista. Isso é para provar aos descrentes no novo **Zelda** cel-shaded que Miyamoto continua em forma para a produção de jogos incríveis e empolgantes e que, apesar do visual cartunesco, o novo **Zelda** continua trazendo muita ação e puzzles que renderão muitas horas de jogo.

Raphael
Belo Horizonte/MG

O que foi que a gente falou aqui mesmo nas páginas do N-Mail (e em várias outras páginas também) algum tempo atrás? Pois é... isso serve pra mostrar que quem reclama antes da hora está ficando velho antes do tempo. Se for pra escamar com a qualidade de um game, faça isso depois de jogá-lo. Não tome decisões precipitadas. Os japoneses já tiveram a oportunidade de conferir o novo Zelda **em sua totalidade. Logo chegará a nossa vez. Tenho certeza de que todos ficaremos espantados com o que o velho Miya e sua equipe de magos conseguiram aprontar.**

ELE QUER UM GBA...

Estou mandando este e-mail primeiramente para pedir um grande favor. Vejam a minha situação: ótimas notas durante o ano todo; primeiro lugar no simulado (uma prova de todas as matérias dadas durante o ano) do segundo semestre de 2002 (e segundo lugar em todos os simulados anteriores); terceiro lugar na 2ª Copa Governador de Caratê Olímpico (realizado em Palmas, reunindo atletas de todo o Estado) e terceiro lugar nos Jogos da Criança, também no caratê; o ano todo sem adoecer a ponto de precisar comprar medicamentos ou ser internado (a não ser uma bronquite no começo do ano); economia com o uniforme escolar (este ano usei o de 2001 e em 2003 vou ganhar o uniforme, devido a minha colocação no simulado). Tudo isso leva a somente um pedido: um Game Boy Advance Glacial! Será que vocês poderiam tentar convencer o meu pai a comprá-lo?

Mário Henrique de Oliveira
Araguaína/TO

ATENÇÃO! NOVO ENDEREÇO:
Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - CEP: 01539-020 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

Natal, ou mesmo aqueles que não ganhou, mas que se descabelar com os games. Seja um cara consciente, Ser campeão apenas na fantasia não vale.

Caramba, Mário! Como você fala (escreve), rapaz! Vou tentar ajudá-lo nesse lance de conseguir ganhar um GBA do teu velho. Vamos lá!
Pô, pai do Mário (por que você não me disse o nome dele? Se a gente criasse uma certa intimidade, as coisas ficariam mais fáceis...), dá um refresco para o garoto! Lembro que quando ganhei um Game & Watch do meu pai (o Game Boy nem existia ainda) eu não tinha notas muito altas no colégio, não tinha passado em primeiro lugar em simulado algum, não tinha nem idéia de como se dá um golpe de caratê e ainda estragava todo o uniforme escolar em questão de meses. Sem contar que vivia resfriado, e a conta da farmácia era alta. Por que eu ganhei o meu videogame e ele não? O Mário é o cara! Ele já fez por merecer esse prêmio! (Escreva pra nós depois contando se esse nosso pequeno plano deu certo.)

...E ELE, UM GAMECUBE

Um dia estava mostrando a **Nintendo World** para o meu pai e disse que iria escrever para a redação. Ele disse que seria impossível vocês publicarem meu e-mail. Acabei fazendo uma aposta com ele: se a minha carta fosse publicada, ele teria que me dar um Nintendo GameCube de presente. Espero que eu consiga...
Agora queria fazer uma pergunta: pelas imagens do **Super Mario Sunshine** o jogo ficou de arrasar. Queria saber se vai haver outro jogo do Mario para GameCube, ou se será igual ao que aconteceu com o Nintendo 64, que teve só um jogo do Mario.

Pablo G. da Silva
Mococa/SP

Este mês, o N-Mail está parecendo aquele programa do Silvio Santos, a Porta da Esperança, em que as pessoas tentavam realizar seus sonhos de consumo. Mas tudo bem: meu sobrenome é "boa ação" e eu gosto de ajudar as almas desesperadas. Só não vai deixar seu pai embaçar muito pra pagar a aposta, senão é capaz de você perder o lançamento do segundo jogo do Mario pra GameCube que a Nintendo já está desenvolvendo.

FOLGADINHO

Todos os seus leitores querem chegar aonde vocês chegaram, ou até fazer parte de alguma empresa criadora de jogos. Mas eu não penso assim. Prefiro mil vezes jogar algum game a fazê-lo, até porque para isso é necessário saber mexer em muitos softwares de programação, desenvolvimento, etc., e isso tudo é um saco, é muito estressante! Por isso, acho que vocês são sortudos (não os MAIS sortudos, pois prefiro outras profissões...) em ter a profissão de jogar e avaliar jogos. O ruim disso é ter que engolir games ridículos. Por essas e outras tenho esse pensamento sobre games: jogar sim, fazer não! Mas se alguém gosta de fazê-los... beleza! Faça-os para que eu experimente depois!

Ajury Neto (aquele)
Via e-mail

Certíssimo, meu caro Ajury! Eu também prefiro muito mais sentar confortavelmente num restaurante e saborear uma suculenta feijoada a ficar esquentando a barriga no fogão. Maior trampo do mundo, né? É aquela velha história. Existem dois tipos de pessoas neste mundo: gente que faz, e gente que manda fazer. Você acha que se eu tivesse escolha, estaria aqui respondendo à sua carta? Que nada! Estaria jogando games a tarde toda, sem me preocupar em escrever nada e com o bucho cheio da feijoada que acabei de almoçar!
Opa... peraí, editor! Tô brincando... mês que vem eu capricho mais no N-Mail. Não me mande para o olho da rua não, por favor!

ATRAVESSANDO A FRONTEIRA

Eu e meu amigo vivemos em Artigas, uma pequena e chata cidade do Uruguai. Aqui é muito difícil achar revistas decentes sobre videogames. Bendito o dia em que conhecemos a **Nintendo World**! Aqui você pede um Game Boy Advance e os vendedores perguntam: "¿isso é de comer ou de passar no cabelo?". Por isso queria pedir que as promoções sejam válidas também fora do Brasil, já que eu nunca vou conseguir um GBA nesta $%&@ de cidade.
Não reparem na minha ortografia. Afinal, aqui neste fim de mundo, o que vocês esperavam?

Alexis Gonzalez - Z e X
Artigas/Uruguai

Nem esquente com sua ortografia, Alexis. A gente sempre conserta as cartas de todo mundo antes de publicá-las. A sua até que não tinha muitos erros, você precisa ver cada coisa que aparece por aqui... E até deixamos aquele ponto de interrogação de cabeça pra baixo ali no meio, pois ficamos orgulhosos em saber que a NW é lida internacionalmente. Que chique! Depois dessa, vou até pedir ao pessoal do marketing que abra as promoções para fora do Brasil. Se bem que eu acho isso uma coisa bem difícil de acontecer.



CARTA DO MÊS

Onde estão os simuladores? Nintendo, minha cara amiga de tantos anos, você me desaponta quando a matéria é "aviões de caça". E aí você diz: "Nós já temos **Rogue Leader**".
E eu respondo: "E daí?"
Rogue Leader é um jogo divertido pacas, mas (desculpem-me mestre Yoda e George Lucas) não tem nada a ver com simulação de avião. Darei um exemplo: você aí que está lendo, não sabe o quanto é inspirador e até gostoso, ouvir as turbinas de um Mirage lascando o vento na traseira, enquanto vê o sol manso e calmo se pondo no horizonte de um céu de brigadeiro. Já se preparando para decolar, pequenos mantos de gelo se formam e se confundem com a asa no primeiro puxar do manche. Os controles tremem, e você trepida na mesma melodia do vento lá fora e dos indicadores dentro da cabine. Agora que já está no céu, você recolhe gentilmente o trem de pouso, ajusta os flaps, e continua numa velocidade de cruzeiro.
Aumentando a velocidade, você está prestes a enfrentar dois F-5. À longa distância, dispara mísseis guiados por radar. Um F-5 é abatido, o outro está se aproximando rapidamente. É travado um feroz combate com metralhadoras e técnicas de perseguição. Você se distrai com o último raio de luz do dia e acaba sendo "ventilado" (levando um bocado de tiros de raspão), mas consegue fazer uma manobra evasiva. Seu avião está na pior, mas o que vale é o piloto e, num rápido movimento do manche, já está na cola do inimigo novamente. Após abatê-lo, você volta à base e as rodas, num movimento suave, tocam o chão ao mesmo tempo em que os pára-quedas de freio do avião são ativados.
Se gostaram, peço que tentem achar alguém que produza meu jogo. Se não gostaram, o que posso fazer... Estou carente e não tenho ninguém, a não ser vocês, para compartilhar o que penso e o que sinto.

Paulo Victor
Salvador/BA

Calma, Paulo Victor! Também não precisa enfiar a cabeça na turbina de um F14. Lógico que a gente gostou da sua idéia. Com sua narrativa rica em detalhes, nos sentimos dentro do cockpit prontos para derrubar qualquer um que aparecesse na nossa mira. Mas para se produzir um game não basta ter uma boa idéia como essa que você teve. Aliás, já tiveram uma idéia parecida e o resultado foi Top Gun: Combat Zones. **O game não é lá essas coisas, mas é bem capaz que consiga suprir essa sua carência. E espere mais um pouquinho. Logo você completa 18 anos e poderá se alistar na Aeronáutica. Quem sabe você não vira um piloto de caça?** N

VOCÊ MANDA!

Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

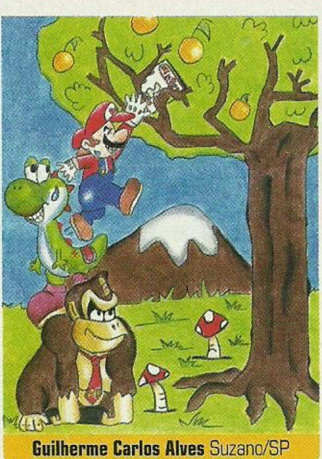
HOT PAINT

Vencedor



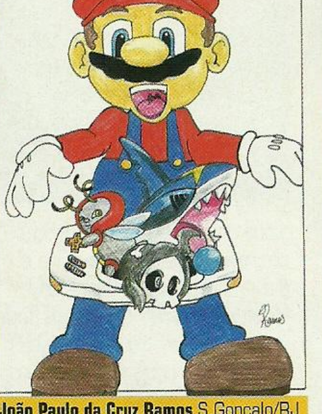
Marcio da Silva Sá Franco da Rocha/SP

Prêmio: 1 videogame **Nintendo 64**

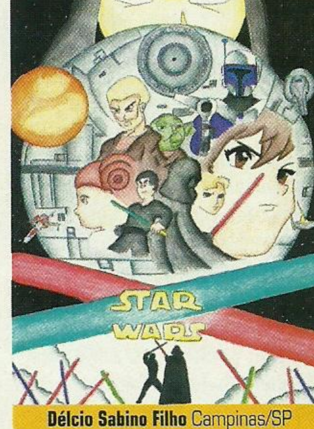


Guilherme Carlos Alves Suzano/SP





João Paulo da Cruz Ramos S.Gonçalo/RJ



Délcio Sabino Filho Campinas/SP



FAMÍLIA MARIO.

Renato A. Giacomini Silva Limeira/SP



Wallace Gomes Graça Juiz de Fora/MG



Renan Leser de Medeiros Niterói/RJ

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP: 01539-020
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!





CONRAD EDITORA

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Editor-Chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

Nintendo WORLD

REDAÇÃO
Ronny Marinoto
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

William Domingos
Secretário Gráfico

Colaboradores
Augusto Olivani, Cassiano Barbosa, Cleiton Campos, Fabio Michelin, Marcel R. Goto, Nelson Alves Jr. (textos), Robson Teixeira, Rogerio Andrade (arte), Marcos Finotti (fotos)

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
André Miyazawa
Coordenador

Alexandre Cardoso da Silva
Homero Letonai
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO
Priscila Santos
Gerente de Produção Gráfica

Ed Wilson Dias
Anísio Arruda
Coordenadores de Produção

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Alexandre Monti
André Jaccon
Benjamin Emerick
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Heloisa Scott
Janaína Carvalho
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

INTERNET
Mateus Reis
Giseli Vasconcelos
Fernando Nogueira
Cadu Simões (Surfer)

NINTENDO WORLD, Edição 53, janeiro de 2003, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93 – Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Impressão: **Plural**
Distribuição: **Dinap**

OS MELHORES DE 2002 NINTENDO WORLD



O ano passou voando, diz aí? E como sempre acontece em nossas edições de janeiro, chegou a hora de você escolher os melhores games Nintendo lançados em 2002. Faça a sua parte e vote em todas as categorias abaixo. Escolha somente uma das cinco opções em cada categoria (ou escreva uma outra escolha na opção "Outro"). Recorte esta página e nos mande (o endereço está no canto da página). Se preferir, tire Xerox, ou vote pelo site **www.nintendoworld.com.br/melhores2002.** Será aceito apenas um voto por leitor! O resultado da eleição será publicado no site da **Nintendo World** e na edição 55 da revista (março de 2003). Participe! Aqui, é você quem manda!

MELHOR HISTÓRIA

- Metroid Prime (GC)
- Metroid Fusion (GBA)
- Super Mario Sunshine (GC)
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GC)
- Resident Evil Zero (GC)
- Outro:

MELHORES GRÁFICOS

- Metroid Prime (GC)
- Super Mario Sunshine (GC)
- Resident Evil (GC)
- Star Fox Adventures (GC)
- Medal of Honor: Frontline (GC)
- Outro:

MAIS INOVADOR

- Animal Crossing (GC)
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GC)
- The Legend of Zelda: Four Swords (GBA)
- Dead to Rights (GC)
- e-Reader (acessório)
- Outro:

MELHOR MÚSICA

- Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GC)
- Metroid Prime (GC)
- Tony Hawk's Pro Skater 4 (GC)
- Spider-Man (GC)
- Big Air Freestyle (GC)
- Outro:

MELHOR MULTIPLAYER

- Mario Party 4 (GC)
- The Legend of Zelda: Four Swords (GBA)
- Kirby's Nightmare in Dreamland (GBA)
- TimeSplitters 2 (GC)
- Burnout (GC)
- Outro:

O MELHOR DE GAMECUBE

- Metroid Prime
- Super Mario Sunshine
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- Resident Evil
- Animal Crossing
- Outro:

O MELHOR DE GAME BOY

- Metroid Fusion (GBA)
- Castlevania: Harmony of Dissonance (GBA)
- Super Mario Advance 3: Yoshi's Island (GBA)
- The Legend of Zelda: A Link to the Past/ Four Swords (GBA)
- Tony Hawk's Pro Skater 3 (GBA)
- Outro:

Envie seus votos para
Revista Nintendo World
Melhores de 2002
R. Simão Dias da Fonseca, 93 - Aclimação
CEP 01539-020 - São Paulo/SP
Ou vote pela internet no endereço
www.nintendoworld.com.br/melhores2002

SEUS DADOS

Nome ____ Idade ____
Cidade ____ Estado ____
Console(s) que possui ____
Game favorito ____

Os melhores

A Equipe NW escolheu os grandes games Nintendo do ano que passou. Confira os vencedores!

2002 foi um ano-chave para a Nintendo. Após um 2001 cheio de novidades e forte concorrência, esse seria a grande oportunidade para seus dois novos consoles se consolidarem no mercado. Felizmente, o GameCube e o Game Boy Advance vão muito bem em todo o mundo – inclusive no Brasil, onde ambos já foram lançados oficialmente. A quantidade de games não foi tão grande quanto em 2001, mas a qualidade foi infinitamente melhor. Abaixo, você fica conhecendo os games de 2002 escolhidos como os melhores pela equipe NW. E não deixe de votar também nos seus favoritos! Os candidatos estão na página 9.

METROID PRIME

Os melhores de 2002*

1º **Metroid Prime (GameCube)**
2º The Legend of Zelda: A Link to The Past/Four Swords (Game Boy Advance)
3º Animal Crossing (GameCube)
4º Castlevania: Harmony of Dissonance (Game Boy Advance)
5º Super Mario Sunshine (GameCube)
6º Metroid Fusion (Game Boy Advance)
7º Tactics Ogre: The Knight of Lodis (Game Boy Advance)
8º Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GameCube)
9º Resident Evil (GameCube)
10º Tony Hawk's Pro Skater 4 (GameCube)

* Para fazer a lista dos melhores de 2002, levamos em conta o posicionamento dos games nas várias categorias e a quantidade de vezes que eles foram lembrados em cada uma. Graças a esse critério, Zelda: A Link to the Past/Four Swords aparece em segundo lugar, mesmo sendo somente o terceiro melhor jogo de GBA. Explicação: já que foi bem lembrado também em outras categorias, o game ganhou mais pontos em sua nota final.

de 2002

CATEGORIA GC

Metroid Prime foi quase unanimidade entre os eleitores. A surpresa foi Animal Crossing, que desbancou Mario da vice-liderança.

1º Metroid Prime
2º Animal Crossing
3º Super Mario Sunshine
4º Eternal Darkness: Sanity's Requiem
5º Resident Evil/Resident Evil 0



CATEGORIA GAME BOY

Samus na frente, mais uma vez. Castlevania e Zelda lutaram pau a pau pelo segundo lugar. Devido ao pequeno número de lançamentos, nenhum jogo de GBC apareceu na lista.

1º Metroid Fusion (GBA)
2º Castlevania: Harmony of Dissonance (GBA)
3º The Legend of Zelda: A Link to the Past/ Four Swords (GBA)
4º Tactics Ogre: The Knight of Lodis (GBA)
5º Harry Potter & The Chamber of Secrets (GBA)

CATEGORIA AÇÃO/AVENTURA

Não dava pra ser diferente: se é o game do ano, é também o melhor game de ação. E dá-lhe Metroid Prime mais uma vez em primeiro!

1º Metroid Prime (GC)
2º Super Mario Sunshine (GC)
3º Castlevania: Harmony of Dissonance (GBA)
4º Star Fox Adventures (GC)
5º Resident Evil (GC)

CATEGORIA ESPORTE/CORRIDA

O ano não ia bem para o gênero esportivo até a chegada do quarto Tony Hawk's. Burnout liderou fácil entre os games de corrida.

1º Tony Hawk's Pro Skater 4 (GC)
2º Burnout (GC)
3º Rocky (GC)
4º MX Superfly (GC)
5º FIFA World Cup 2002 (GC)

CATEGORIA RPG

Zelda é ou não é um RPG? Nós achamos que sim, e o colocamos no topo da lista. Como o primeiro game online do Cube, Phantasy Star também se deu bem.

1º The Legend of Zelda: A Link to the Past (GBA)
2º Phantasy Star Online Episode I & II (GC)
3º Tactics Ogre: The Knight of Lodis (GBA)
4º Breath of Fire 2 (GBA)
5º Lost Kingdoms (GC)

CATEGORIA LUTA

As empresas ficaram devendo bons games de luta em 2002. Entre mortos e feridos, venceu Mortal Kombat V, seguido bem de perto por seus concorrentes.

1º Mortal Kombat V: Deadly Alliance (GC)
2º Capcom vs. SNK 2 EO (GC)
3º Rocky (GC)
4º Bloody Roar: Primal Fury (GC)
5º Street Fighter Alpha 3 (GBA)

CATEGORIA ESTRATÉGIA/PUZZLE

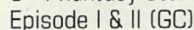
Vitória fácil do game mais surpreendente de 2002. Destaque também para Tactics Ogre, que foi bem votado tanto na categoria "estratégia" como na categoria "RPG".

1º Animal Crossing (GC)
2º Tactics Ogre: The Knight of Lodis (GBA)
3º Worms Blast (GC)
4º Super Monkey Ball 2 (GC)
5º Yu-Gi-Oh: Eternal Duelist Soul (GBA)

CATEGORIA MULTIPLAYER

Disputa apertada nesta categoria. Por muito pouco, a série Mario Party não perde sua hegemonia para a incrível empreitada Multiplayer de Link no Game Boy Advance.

1º Mario Party 4 (GC)
2º The Legend of Zelda: Four Swords (GBA)
3º TimeSplitters 2 (GC)
4º Super Monkey Ball 2 (GC)
5º Phantasy Star Online Episode I & II (GC)





QUEM VOTOU Nintendo World

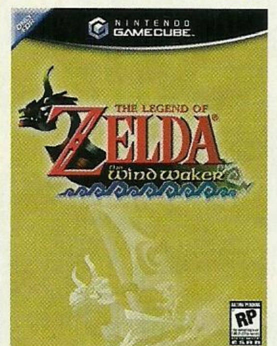
Odair Braz Junior editor-chefe
Ronny Marinoto editor
Pablo Miyazawa coordenador editorial
Eduardo Trivella editor contribuinte
Fabio Santana designer
Renato Viliegas editor da EGM Brasil
Fabio Michelin redator
Marcel R. Goto redator
Eric Araki editor da Pokémon Club Evolution

Planos para o futuro!

Primeiras notícias sobre o sucessor do GC

Uma pequena nota divulgada pela agência de notícias Bloomberg é o primeiro sinal de vida do próximo console da Nintendo. De acordo com o texto, a NEC já estaria trabalhando em parceria com a Nintendo para desenvolver a CPU do novo console.
Esta é mais uma evidência de que a Big N não pretende sair do ramo de hardware, como algumas más línguas andam dizendo por aí.
Na verdade, a NEC deve ficar com a produção do chip que carregará a tecnologia da próxima geração de máquinas da Nintendo, como acontece hoje: a ATI é responsável pelo processador gráfico e a NEC pela fabricação do chip. Há algum tempo, a NEC aumentou seu parque industrial e redimensionou seu potencial de produção, quem sabe esse já não era um sinal de otimismo para o sucesso do GC.

ZELDAS AMERICANOS



Pacote especial se repete nos EUA
A Nintendo realmente quer que as pessoas comprem o novo **Zelda**. Tanto é que criou o maior brinde de todos os tempos para quem reservasse a sua cópia de **Kaze no Takuto**, no Japão: um disco extra com vídeos de vários jogos futuros do GameCube, mais o jogo **Ocarina of Time** completo e URA Zelda, uma "versão remix" de **Ocarina**, totalmente inédita. Mas isso vocês já sabiam, certo? A novidade é que a promoção vai se repetir nos EUA: as pessoas que reservarem sua cópia de **Zelda: The Wind Waker** nas lojas que participam da promoção, irão receber o disco extra algumas semanas antes do lançamento do jogo, no dia 24 de março de 2003.

VAI DE TÁXI OU DE PATINS?

Jet Grind Radio e Crazy Taxi pra GBA
O acordo da THQ com a Sega já rendeu adaptações de **Altered Beast** e **Shinobi** para o GBA e, em breve, deve nos trazer mais dois jogos: **Jet Grind Radio** e **Crazy Taxi**, dois clássicos modernos que surgiram no finado DreamCast.
O press-release da THQ diz que **Jet Grind Radio** será em 3D, mas não especifica se os gráficos serão poligonais ou se o jogo terá perspectiva isométrica, como a adaptação de **Tony Hawk's** para o console portátil. De qualquer modo, estarão presentes no jogo dez personagens e cinco modos diferentes de Multiplayer.

TRAQUITANAS

Detalhes sobre GameCube GB(A) Player

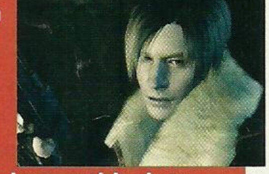
Apesar de faltar cinco meses para o lançamento no Ocidente, a Nintendo divulgou novos detalhes sobre o GameCube Game Boy Player, o acessório que lhe permite jogar seus jogos de Game Boy e Game Boy Advance na TV com algumas melhorias:

- Frame: o sistema vem com dez bordas diferentes para emoldurar o jogo na TV.
- Se você não quiser borda nenhuma, pode expandir a imagem para ocupar a tela inteira.
- É possível mapear os botões do GBA da maneira que quiser nos controles do GC.
- O GBP oferece dois modos de visualização: "sharp", com a imagem pixelizada, ao natural, e "soft", filtrada pelo hardware do Cube.
- Timer: você (ou os seus pais) pode ajustar o sistema para se desligar sozinho após 15 minutos ou várias horas de jogatina desenfreada. Afinal, dormir de vez em quando é necessário.
- Mesmo com o GameCube ligado, é possível trocar de jogo sem ter que desligar todo o sistema.

Além disso, a Nintendo deve disponibilizar o acessório em diversas cores, para combinar com o seu GameCube.

N-BITS

• Shigeru Miyamoto revelou para a revista de comportamento Sabra que Animal Crossing 2**, a seqüência de uma das maiores surpresas deste ano para GameCube, já está em pleno desenvolvimento, programada para ser lançada em 2003.**



• Se você curte praticar tiro ao alvo com zumbis e outros tipos de monstros, e estava delirando de alegria com o lançamento de Resident Evil 2, 3 **e** Code: Veronica **todos para o início de 2003, aqui vai uma notícia chata: A Capcom anunciou que Resident Evil 4 só deve ser lançado em 2004. Exclusivamente para o GameCube, é claro.**



• Na edição de dezembro da Playboy japonesa, Shigeru Miyamoto anunciou que Pikmin 2 **e** Mario 128 **(nomes provisórios) estão sendo produzidos para o GameCube e serão lançados em 2003.**

• Square libera primeiras imagens de Shinyaku Seiken Densetsu**, o mais novo título japonês da série** Secret of Mana **para o GBA, que ganhou o subtítulo** New Promise **na conversão para o inglês. O game será lançado no Oriente ainda no primeiro semestre de 2003 e será uma aventura inédita da série.**



• Aguardamos até o último minuto para fechar esta edição e o anúncio que a Nintendo prometeu para este final de ano ainda não havia sido revelado. Esperamos que seja algo de muita importância para indústria de videogames e, principalmente, para os consumidores de produtos com a marca Nintendo! Traremos todos os detalhes e informações na próxima edição.



CAMISA 10

Novo Zelda leva nota máxima

Precisa de mais um motivo para jogar **Zelda**? Não bastam a tradição de alta qualidade da série, o brinde com **Ocarina of Time** e **URA Zelda**, e os gráficos incríveis que vimos no preview? Bem, aqui vai, então: todos os quatro críticos da revista japonesa Famitsu que analisaram **The Wind Waker** deram 10 para o jogo. Assim, a nova aventura de Link é um dos pouquíssimos jogos na história dos games a receber um score perfeito dessa prestigiada publicação. Antes dele, apenas três títulos haviam alcançado tal façanha, entre eles o glorioso **Ocarina of Time**, da mesma série.

ENCHENDO OS BOLSOS!

Pokémon Ruby e Sapphire vendem dois milhões de cópias

Duas semanas após o estrondoso lançamento no Japão, as duas versões de **Pokémon** para o GBA venderam, somadas, mais de dois milhões de cópias, e ocupam os dois primeiros lugares na lista de jogos mais vendidos. **Pokémon Ruby** e **Sapphire** têm tudo para manter a tradição milionária das vendas da série, mas não deve bater o recorde de Green, Red e Blue que, somados, venderam mais de oito milhões de cópias no Japão. Os títulos americanos serão lançados em março de 2003.



NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

Doce **nostalgia**

2002 ficou caracterizado como o ano da lembrança, pelo menos no que diz respeito à Nintendo. Nunca se exaltou tanto o que foi feito nas décadas passadas como agora. A maioria dos atuais jogadores da nova geração (e leitores da **NW**) não chegaram a jogar Super NES e eram muito pequenos para lembrarem do Nintendinho e do Game Boy. Mesmo assim, a nostalgia pode ser eleita como o aspecto de maior destaque em um ano de pouca quantidade, mas muita qualidade.

No GBA, esse retorno ao passado é mais evidente. Alguns dos games mais celebrados do ano – **Mario Advance 2**, **Zelda: A Link to the Past**, **Breath of Fire II** – são praticamente idênticos às suas versões originais. Já **Ghouls'n Ghosts**, **Contra** e **Mario Advance 3** (entre outros) trazem novidades, mas são meras versões de sucessos da era 16-bit. Vale citar o **Game & Watch 4**, que recria com fidelidade os joguinhos do primeiro portátil da Nintendo, lançado no início dos anos 80. Sem falar de **Animal Crossing**, que exalta o passado como nunca se viu em um game.

Mas o grande exemplo de como a nostalgia está com tudo é a volta triunfal da franquia **Metroid**. É verdade que os novos games são totalmente originais, mas a popularidade da série e a expectativa em torno desses lançamentos beira a histeria. O último jogo de Samus foi lançado em 94! O que é isso, senão um culto ao passado? E a maior prova de como o sucesso do "novo" anda lado a lado com o "antigo" é o bônus que o jogador ganha quando termina **Metroid Fusion** e se conecta a **Metroid Prime**: o direito de se deleitar com o primeiro exemplar da série, lançado em 86 para o Nintendinho – game esse que poucos jogaram na época.

Não estou criticando a nostalgia. Pelo contrário, ela é bem-vinda e bastante necessária. Só assim para jogadores mais novos tomarem contato com o que foi feito de melhor anteriormente. E para os mais velhos, não há melhor forma de matar a saudade daqueles bons tempos que não voltam mais.

•

Para acabar, meus melhores do ano. No Cube: **Metroid**, **Eternal Darkness**, **Animal Crossing**, **Mario Sunshine** e **Spider-Man**. No GBA: **Zelda**, **Metroid**, **Castlevania**, **Mario Advance 2** e **3**. Menções honrosas: **Tony Hawk's 4**, **Dead to Rights** e **Ghouls'n Ghosts**. Sim, também sou um cara nostálgico.

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

HOTSHOTS

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM NOVEMBRO DE 2002

- METROID PRIME GAMECUBE
- METROID FUSION GAME BOY ADVANCE
- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST GAME BOY ADVANCE
- DEAD TO RIGHTS GAMECUBE
- MORTAL KOMBAT V: DEADLY ALIANCE GAMECUBE
- TIMESPLITTERS 2 GAMECUBE
- ANIMAL CROSSING GAMECUBE
- KIRBY'S NIGHTMARE IN DREAM LAND GAME BOY ADVANCE
- 007 NIGHT FIRE GAMECUBE
- MEDAL OF HONOR FRONTLINE GAMECUBE





OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE NW

- THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
- POKÉMON RUBY & SAPPHIRE GAME BOY ADVANCE
- RESIDENT EVIL 4 GAMECUBE
- F-ZERO GC GAMECUBE
- SOUL CALIBUR II GAMECUBE
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES GAMECUBE
- SECRET OF MANA: NEW PROMISE GAME BOY ADVANCE
- FINAL FANTASY TACTICS GAME BOY ADVANCE
- PIKMIN 2 GAMECUBE
- DEAD PHOENIX GAMECUBE

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game:
Super Smash Bros. Melee (GameCube)
Prêmio para o vencedor:
Um Game Boy Advance
Envie suas cartas até:
20 de janeiro de 2003
Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1. **Quem é o lutador que possui a técnica de imitar os adversários?**
2. **Qual é o nome do Pokémon elétrico que participa do jogo como um lutador?**
3. **Que tipo de objeto é arremessado no minigame Home Run?**
4. **Quantos jogadores podem participar simultaneamente de uma luta?**
5. **Quem é o chefe final quando se joga no modo Adventure?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO SUPER SMASH BROS. MELEE REVISTA NINTENDO WORLD** CAIXA POSTAL 7550 CEP 06296-990 SÃO PAULO/SP

Na próxima edição, o vencedor do Questiomario Super Smash Bros. Melee

CALENDÁRIO NINTENDO 2002



janeiro/fevereiro

- All-Star Baseball 2004
- Aquaman
- ATV Quad Power Racing 2
- Barbarian
- BattleBots
- Black & Bruised
- Conflict: Desert Storm
- Cubix: Robots for Everyone
- Disney Sports Basketball
- Dr. Muto
- Evolution Snowboarding
- Haven: Call of the King
- Lord of the Rings: The Two Towers
- Lotus Challenge
- NBA Ballers
- NBA Street Vol. 2
- Rainbow Six 3: Raven Shield
- Rally Championship
- Rayman 3 Hoodlum Havoc
- Resident Evil 2
- Resident Evil 3: Nemesis
- Resident Evil Code: Veronica
- RTX Red Rock
- Skies of Arcadia Legends
- Summoner: The Prophecy
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Vexx

janeiro/fevereiro

- Aliens vs. Predator
- Barbarian
- Crash Bandicoot: N-tranced
- Digimon: Battle Spirits
- Disney Sports Snowboarding
- Downforce
- High Heat Baseball 2004
- Mega Man and Bass (Rockman & Forte)
- Robocop
- Samurai Jack
- Super Bubble Pop
- Super Puzzle Fighter II Turbo
- Tiny Toon Adventures: Scary Dreams
- Worms Blast

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

FÓRUM

O que um game precisa ter para ganhar nota dez?
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

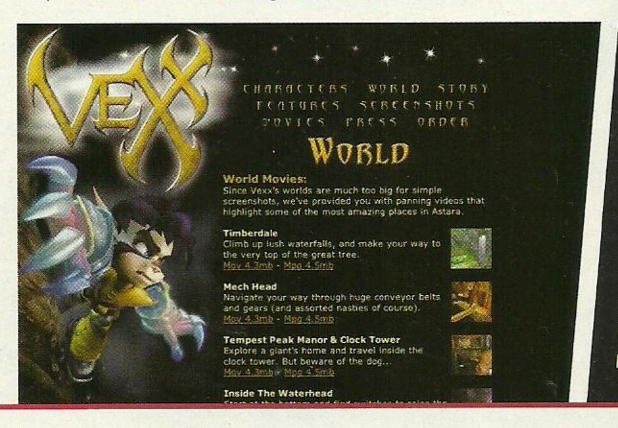
Ele quer vingança!

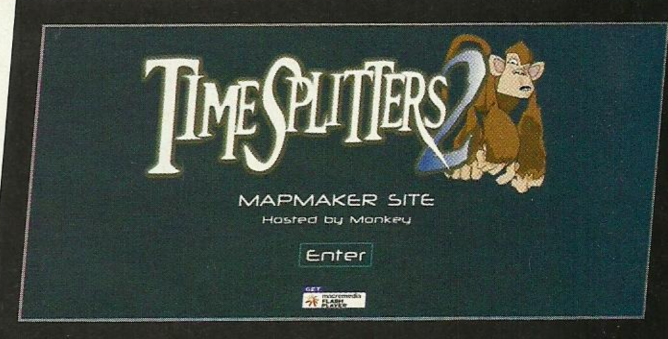
Vexx luta para libertar o seu povo das garras de Yabu

Ele encontrou uma luva especial que lhe dá superpoderes e agora vai em busca da vingança e da libertação de seu povo em uma aventura incrível. Vexx é a promessa da Acclaim para os aficionados no gênero ação e chega em fevereiro de 2003.

No site, o internauta dispõe de uma área com a biografia do herói, de seus amigos e dos vilões da aventura. Outro link que deve ser visitado é a opção Worlds, para reconhecimento dos mundos – imagens em média resolução – que serão explorados, com direito a vídeos-demo dos cenários. Sendo um dos sites mais completos, o endereço ainda possui áreas para história, telas do jogo, filmes, previews, informações e até link para reserva antecipada do título.

http://www.acclaim.com/games/vexx/





Para matar saudades!

TimeSpliters2 relembra um grande título de FPS

Um macaco que desenvolve muitas animações diferentes e todas engraçadas – o safado tem até uma revista de símias nuas escondida dentro de um livro e aparece metendo o dedo no nariz e comendo a meleca – será seu anfitrião no site oficial do novo jogo de tiro produzido pela mesma equipe responsável pelo sucesso de **GoldenEye 007** no Nintendo 64.

Navegando neste endereço o internauta poderá conferir todos os detalhes das diversas variações dos modos de jogo encontrados em **TS2**, contando com uma explicação completa sobre as regras e dispondo de imagens ilustrativas.

Na opção References, você encontrará um conteúdo muito rico que fala sobre a história do jogo e contém, além de diversos mapas, as instruções para se guiar dentro do jogo.

A visita é indispensável para quem pretende completar o game e ser um jogador competitivo nos modos Multiplayer.

http://www.eidosinteractive.com/gss/legacy/timesplitters2/mapmaker/

Atendendo a pedidos

Site Nintendo World cria novas seções!

Aos poucos, a equipe **NW** vai aumentando seu conteúdo online (http://www.nintendoworld.com.br) e criando novas áreas em seu site. As novidades são três: **Hot Paint**, **Wallpaper** e **Fórum**.

A seção **Hot Paint**, como na revista, é uma área para exposição de desenhos dos leitores. A idéia é valorizar ainda mais o tempo que nossos artistas gastam desenhando, divulgando as obras no site. Ainda assim não conseguiremos mostrar todo o material, pois, em média, recebemos de 200 a 300 desenhos por mês e, por enquanto, colocaremos trinta artes por mês no site. Quer ver seu nome eternizado em nossa seção? Então, mande sua obra para cá, o endereço está na página 8.

A nova área de **Wallpaper** é o que diz o nome: papéis de parede para decorar seu computador. Pretendemos reunir as melhores imagens de jogos Nintendo disponíveis na rede e ainda incluir artes exclusivas – como a ilustração de **Super Smash Bros. Meele**. Seu computador vai ficar style o ano inteiro.

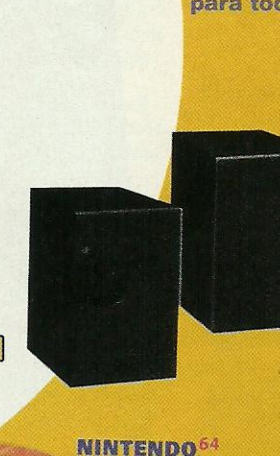
E finalmente, depois de uma enxurrada de reclamações e pedidos, reabrimos a área de **Fórum** para que os nossos leitores/internautas possam trocar idéias e interagir ainda mais com os temas de discussão. O visual foi modernizado e novas opções foram inseridas para atender todas as necessidades dos cadastrados. Não perca tempo, visite as novas seções do site e marque presença na comunidade Nintendo brasileira.



DIGA LÁ! Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br

Só a NC traz o mundo Nintendo pra você.

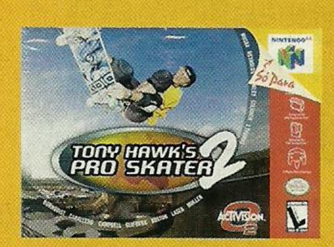
DSS-900 5.1
Speaker System
Gaming Series
para todos os Consoles



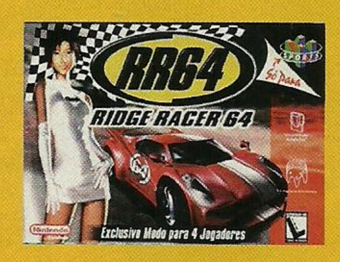


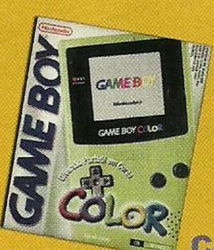
Console Nintendo 64
série Multi Sabores

Toda a linha de jogos e acessórios para o seu N64, GBC e GBA











Console
Game Boy Color







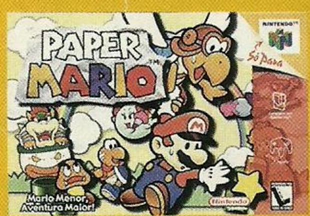








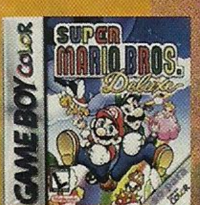










GAME BOY ADVANCE

Console
Game Boy Advance

GameShark
Advanced

S Video
Cable

Shark Light

Glow Guard

Pulse Pak
para GBC

Tela de LCD
compativel
com GameCube
e outros Video Games









All in One
Funpak para GBA

Booster Kit
para GBA

Mega Memory
16X para Gamecube

Flash Memory
59 Blocks
para Gamecube

Cabo Link
para GBC e GBA

Sharklight Survival Set
para GBA





AC Adapter
para GBC e GBA

Entregas
na capital e
grande São Paulo
via motoboy
Despachamos para
todo o Brasil
via sedex.



Formas de
Pagamento:

- Em até 6X

- Aceitamos todos
os cartões de crédito

NC games

(11) 6236-1157

Comunidade

Lançado há pouco mais de quatro meses, Animal Crossing continua conquistando adeptos e cria uma comunidade de fanáticos espalhados pelo mundo

Por Nelson Alves Jr.
Fotos: Marcos Finotti



ANIMAL NA REDE

www.animal-crossing.com (oficial)
www.animalcrossingcommunity.com (dicas, notícias, lista de itens e fórum)
www.animalcrossingbr.kit.net (dicas, trocas e fórum)
www.animalxing.com (tem de tudo um pouco)
megadoomer.com/~wraith10/ac2.shtml (assuntos gerais do jogo)
acblink.cjb.net (códigos universais)
www.gamewinners.com/gamecube/AnimalCrossing.htm (dicas)

Animal



Há algo de fenomenal em **Animal Crossing**. Um observador menos atento pode pensar que o jogo é maçante. Afinal, controlar um personagem sem um objetivo claro, colecionar itens e ainda conviver com gráficos pobres e som simplérrimo pode afugentar os menos avisados. No entanto, aqueles que deram chance ao título e resolveram experimentá-lo por alguns momentos tornaram-se fãs instantâneos. "Um dia fui à casa de um amigo e vi o jogo. No dia seguinte, quis voltar lá. No outro dia também. Pensei em pegar a chave do lugar emprestado para ir jogar enquanto ele não estava. Comprei o Cube antes de fazer isso!", explica a advogada Viviane Ferreira, 25 anos. "Hoje não me imagino com o console sem o **Animal Crossing**", complementa a "crosser" — autodenominação adotada pelos que têm game. Aliás, a idéia de comunidade é um aspecto predominante para os crossers, graças à possibilidade de interação entre os jogadores. "Já fiz mais de dez amigos, pessoas com quem converso diariamente e que só conheci depois de comprar o jogo", diz Lucas Fazioli, 13 anos. Sem contar a mãe do cara, que sempre joga para relaxar. "Quando sobra um tempo, ela liga o videogame e brinca um pouco. O problema é que ela costuma bagunçar tudo o que deixei arrumadinho", resmunga. Já a mãe do designer Paulo de Campos, 23 anos – que montou uma Lan House no jogo, com dez computadores, máquinas de salgadinho e até mesa de pingue-pongue – prefere apenas observar o filho jogando. "Ela costuma dividir o joystick comigo em várias ocasiões, mas em **AC** ela curte mesmo é assistir", aponta.

Pois é justamente a essa socialização que o jornalista Gabriel Morato, 25 anos, credita o sucesso do título. "O gênero comunicação pode levar alguns a imaginar que você só fica falando com os personagens do jogo quando, na verdade, o jogador é praticamente obrigado a interagir com outras pessoas reais", diz. Isso talvez explique o sucesso dos fóruns espalhados pela internet, que permitem aos usuários trocarem itens do game através de um sistema de códigos personalizado que **Animal Crossing** oferece.

Gente que faz

Provavelmente o exemplo de maior sucesso entre os sites especializados seja o Animal Crossing Community (www.animalcrossingcommunity.com) ou ACC, como é conhecido. Criado apenas por diversão pelo programador norte-americano Jader Rose, de 28 anos, hoje o endereço possui mais de 1.500 membros cadastrados, sendo que trinta novos surgem em média diariamente. O acesso ao site atinge o impressionante número de oito mil páginas vistas por dia. "Eu tinha absoluta certeza de que **AC** seria um jogo extremamente interativo, por isso pensei em um site que permitisse compartilhar experiências com outros jogadores", explica. Com a idéia na cabeça, ele começou a buscar incessantemente por alguém que pudesse ajudá-lo na elaboração do trabalho. Em uma de suas visitas pelo fórum da IGN (revista eletrônica de entretenimento), o sujeito encontrou Nigel Yoshida, co-fundador do ACC e hoje responsável pelo visual do lugar. "Temos ainda o Roy Rossi, um amigo que cuida de quase todos os textos publicados, além de cinco moderadores que ajudam na organização das mensagens dos usuários", completa Jader. Tudo isso sem envolver um centavo sequer. Todos trabalham de graça nas horas vagas.

Apesar de não ter a mesma quantidade de usuários – até por falta de infra-estrutura, há um equivalente ao ACC no Brasil. Chamado Animal Crossing Tropical Island (www.animalcrossingbr.kit.net), o endereço foi a maneira que Cassio "Tule" Fernandes, profissional de computação gráfica, 26 anos, encontrou para demonstrar seu fascínio pelo game. "Resolvi montar o site com o objetivo de criar uma comunidade brasileira de crossers. Como cuido de tudo sozinho, fica difícil divulgá-lo, mas ainda assim já conseguimos quase sete mil visitas desde a abertura, em outubro de 2002", comemora. O objetivo de Tule é conseguir um patrocínio para aumentar o conteúdo e adquirir um endereço pago, que permita tráfego maior de visitantes. Enquanto o plano de expansão não rola, ele vai tocando como dá, inclusive recolhendo material enviado pelos associados, que também aproveitam o espaço para arrumar novos itens. Um dos cadastrados, o estudante Felipe Chiaramonte, de 17 anos, é um dos mais fissurados em colecionar cacarecos do jogo. O cara é dono de um inventário com mais de 460 itens – de um total de cerca de 600 disponíveis no jogo. Ele passa pelo menos dez minutos diários na frente do console tentando achar alguma novidade para o seu inventário. Fanático pelo título, ele não entende o motivo de alguém julgar o game apenas pelo visual, e dispara: "Para um bom degustador, não é a aparência que importa, mas sim o sabor". Ⓝ

Cassio "Tule"

1080° AVALANCHE

Velocidade e adrenalina de gelar a espinha

Nós, brasileiros, também gostamos de esportes radicais. Mesmo que existam outros na frente em nossa fila de preferências (precisa falar do futebol?), é comprovado que somos talentosos também no skate, na patinação, nas trilhas de bicicleta... mas e no snowboarding, como fica, já que nós nem temos neve (a não ser em algumas cidades do Sul do país?). Estaremos condenados a praticar o esporte em estações de inverno sul-americanas ou canadenses?
Para compensar nossa privação, nada melhor que ter à mão um simulador da modalidade no seu videogame favorito. No caso, estamos falando de **1080° Avalanche**, a continuação do **1080° Snowboarding** do Nintendo 64, que será lançado (se tudo der certo) no dia 2 de abril de 2003.

Frio na espinha

O rascunho do jogo já aparecia desde 2001, quando foi anunciado com o nome White Storm e produzido pela Left Field Productions (de **NBA Courtside**). Mas por alguma razão, a Nintendo encerrou tal contrato e entregou o **1080°** nas mãos da NST (Nintendo Software Technology Corporation), que, passou então, a cuidar da criança. A empresa é a mesma que criou **Wave Race: Blue Storm** para o Cube. Como no original, a ênfase da série está na

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: NST
Gênero: esporte (snowboarding)
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: abril de 2003



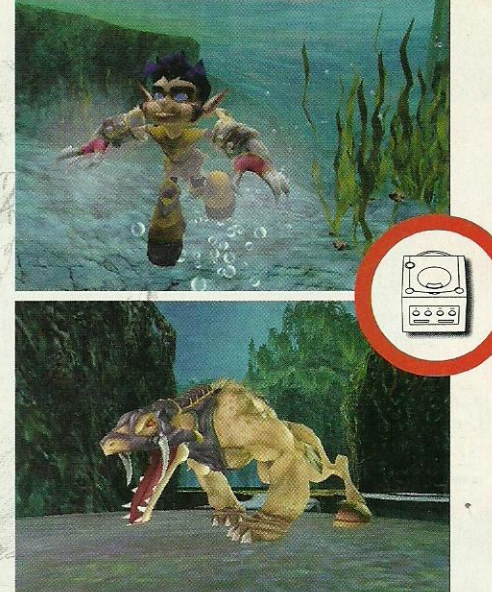
simulação. Nesta seqüência, então, como o nome denuncia, há catástrofes e obstáculos naturais imprevisíveis. O nível de dinâmica do jogo e das pistas muda conforme a neve desce e as rochas rolam ladeira abaixo. Mas o estilo do controle, sua jogabildade e sensibilidade permitem que o jogador continue sua corrida sem maiores traumas. Aqui, desafio e diversão caminham juntos. Os maiores destaques são a volta dos surfistas do jogo original, a possibilidade de fazer seqüências que envolvam combos, cenários recobertos por uma neve límpida e cristalina, modos de competição múltiplos, a arquitetura destrutível das montanhas e os bons efeitos gráficos – mesmo com a taxa sendo de trinta quadros por segundo (geralmente são sessenta). Os mecanismos físicos de jogabilidade são baseados nos mesmos que os atletas usam na prática do esporte. Realidade é isso aí.

Pra brasileiro ver

Mesmo que os movimentos na tela sejam exagerados, todas as manobras são perfeitamente executáveis pelos verdadeiros profissionais da parada – um exagero saudável, que só serve para aumentar a tensão dos jogadores. Nesse aspecto, **1080° Avalanche** consegue impressionar seus interessados e curiosos com uma incrível sensação de velocidade (até as roupas dos personagens balançam violentamente) para simular a sensação real de se descer a montanha com uma prancha presa a seus pés. O senso de Física é muito presente em todo o jogo. Não há turbo, por exemplo. As pistas exercem papel fundamental nisso: ao mesmo tempo que oferecem diferentes trilhas para se percorrer o cenário todo, elas disponibilizam uma dinâmica de interatividade. Por exemplo, se estiverem frente a um desastre natural, o jogador pode escolher se vai de encontro ao perigo, se muda de rumo ou se tenta um caminho alternativo.
As opções de jogo são Match Race, Time Attack, Trick Attack, Contest, Half-Pipe e Training Mode. Há personagens equilibrados, técnicos e super-rápidos à disposição, conforme a preferência de cada um. Os toques visuais sutis que permeiam o jogo, como os rios congelados transparentes e a neve brilhante criam uma boa ilusão no espectador. Com todas essas funções e características, **1080° Avalanche** promete ser um jogo ideal para os que gostam de esportes mais aventureiros e menos convencionais. Neste caso, ser brasileiro é um bom termômetro: se nós, que não temos neve, podemos nos divertir com este game, quem não vai poder?



Herói promete ser grande atração de 2003







Quem é fã das antigas da Nintendo e se amarrava nos jogos de plataforma do Super NES, está mais do que garantido no primeiro semestre de 2003 com **Vexx**. Nesse estilo de jogo tem muitos fãs que curtem enfrentar sempre as dificuldades apresentadas pelos games do gênero, quer dizer, normalmente não há muita novidade. Mas **Vexx** quer marcar por ser um lançamento inovador.
Aqui, uma das coisas que o herói não vai ter que fazer é salvar uma princesa qualquer seqüestrada pelo vilão. Com **Vexx** isso não rola, e sua motivação é apenas vingaça pessoal. É que o personagem cresceu ouvindo as lendas que seu avô contava sobre um escravo que se revoltaria e venceria o tirano. Depois, o garoto acabou aprisionado junto com todos os outros habitantes do planeta e todos foram chicoteados sem dó. O avô de **Vexx** não resistiu aos maus tratos e acabou morrendo na frente de seu neto, após um golpe de misericórdia dado por um dos bandidos da equipe de Dark Yabu, o vilãozão da parada. Por isso, **Vexx** jura se vingar e, na mesma noite, entra no navio de Yabu, onde encontra as luvas Astani Battlegauntlets, uma arma milenar que lhe dá superpoderes.

Com a cara e a coragem de um game moderno

Além de não usar os velhos clichês de games de plataforma, **Vexx** vai além ao adicionar um monte de brigas bastante violentas. Tudo isso acontece em seis mundos diferentes e dezoito níveis como florestas, cavernas, cidades submersas, fortalezas de gelo e por aí vai. Os cenários são bem feitos, mas pelo que pudemos conferir na E3, não são excepcionais como seria de se esperar de um jogo da nova geração. A boa notícia aqui é que pode ter melhorado muito de lá pra cá. Um detalhe interessante sobre os gráficos é que cada nível tem um marco inicial que pode ser visto de qualquer lugar e em tempo real. Além disso, as mudanças do dia para a noite implicam também em alterações nas sombras, luzes e efeitos visuais.

Qualidades de um campeão!

Na versão do GameCube, há uma vantagem em especial porque sua memória permite que o jogo rode mais rapidamente que em outros consoles, o que deixa a diversão ainda melhor. É fácil de se adaptar à jogabilidade que não tem comandos muito complicados e há um monte de golpes novos que permitem fazer com que você fique brincando de dar porrada nos inimigos seguidamente. O som está caprichadão com uma trilha sonora muito bem feita, tipo épica e com efeitos de som surround.
Bem interessante também é o sistema de tempo que permite jogar de dia e de noite. Isso, claro, provoca mudanças no visual que fica bem legal durante o início da manhã. Mas o maior apelo disso é que os desafios são diferentes e os inimigos, à noite, por exemplo, são mais poderosos e perigosos. O jogador pode comandar a mudança de horário quando achar um dos vários dispositivos que ficam escondidos nos cenários. Isso permite resolver mais rapidamente vários quebra-cabeças de **Vexx**. Por isso, você tem que saber utilizar bem esse artifício para ir adiante. O jogo é em terceira pessoa, mas passa para a primeira quando **Vexx** está escalando. Entre outras surpresas que os jogadores vão encontrar estão alguns minigames que possibilitam um Multiplayer, só são liberados à medida que se avança no game. Pelo que deu pra ver e também pelas melhorias que a Acclaim fez desde a E3 (em maio de 2002), **Vexx** tem grandes chances de ser um jogo bem divertido.

Publisher: Acclaim
Desenvolvimento: Acclaim Studios Austin
Gênero: ação
Número de jogadores: 1 a 4
Lançamento: fevereiro de 2003

METROID PRIME

A primeira parte do detonado do melhor game de 2002

Por Eduardo Trivella

Você está jogando **Metroid Prime**? Excelente escolha, o game é fenomenal. Você está encalhado em algum lugar de Tallon IV? Não é de se admirar, pois **MP** está recheado de segredos em todos os cantos. Para dar uma mão em sua luta contra os Space Pirates, estamos preparando um detonado que o ajudará a conseguir os tão sonhados 100%. Nessa primeira parte, daremos uma geral nos movimentos de Samus e acompanharemos você em suas primeiras incursões em Tallon Overworld e em Chozo Ruins. Prepare seu Arm Cannon e chumbo nos metroids!

A guerreira de K-2L

Samus tem uma armadura e tanto. A Power Suit, como é chamada, possui diversas funções, todas acessadas com o Controller do GameCube. No comecinho do jogo, várias delas estão disponíveis. Mas logo depois, mantendo a tradição Metroid, Samus fica quase pelada (no bom sentido) e deve achar os itens para se utilizar de seu arsenal. Confira os controles principais de jogo:

Botão L: trava a mira nos inimigos; passos laterais para esquerda e direita com a mira travada (com Alavanca de Controle)
Start: inventário; Log Book; opções (L e R para alternar entre os três)
Botão R: visão geral; mudar a mira
Botão Z: mapa (dentro do mapa, L e R para zoom, Alavanca de Controle para girar, Alavanca C para mudar de sala e A para alternar entre mapas das fases e mapas do mundo)
Alavanca de Controle: movimenta Samus
Direcional Digital: seleção de visores: esquerda – Scan; cima – combate; baixo – térmico; direita – raio-x
Alavanca C: seleção de armas do Arm Cannon: esquerda – **Plasma Beam**; cima – Power Beam; baixo – Ice Beam; direita – Wave Beam
Botão Y: míssil; Power Bomb com a Morph Ball
Botão X: Morph Ball
Botão A: tiro com Arm Cannon (segure para atrair itens até você); bomba da Morph Ball
Botão B: pulo; esquiva (com a mira travada)



Fundamentos básicos

Para conseguir jogar **Metroid Prime**, ou qualquer outro game da série, você precisa entender uma coisa: exploração é a chave do sucesso. Você não conseguirá fazer tudo o que quer nem ir a todos os lugares logo de cara. Samus vai encontrando as peças de sua armadura conforme progride na aventura. É recomendável anotar as salas onde você descobriu que algo pode ser feito depois que tiver as ferramentas necessárias para isso. Em **MP**, existe o mundo principal (Tallon IV) e cinco fases gigantescas: Tallon Overworld, Chozo Ruins, Magmoor Caverns, Phendrana Drifts e Phazon Mines. Todas as fases possuem inúmeras salas e todas elas têm nomes específicos, o que facilita o seu trabalho na hora de jogar (e o meu trabalho na hora de escrever esta matéria). O mapa pode ser acessado a qualquer momento, e isso deve ser feito para que você não se perca neste imenso universo.

Um novo item da série – e que acompanha Samus aonde quer que ela vá – é o Visor Scan. Com ele, você consegue dicas sobre o que fazer, fica sabendo dos pontos fracos dos inimigos e ainda lê painéis especiais que contam a história do jogo. O uso dele é primordial para alcançar os 100%, pois você deverá ter todos os registros de "Chozo Lore", "Pirate Data", "Creatures", "Research" e "Artifacts" em seu "Log Book" (logicamente, os chefes aparecem uma única vez, e se você não escaneá-los, diga adeus aos 100%). Daremos a localização de todos esses registros na última parte de nosso detonado. Por enquanto, vamos concentrar esforços apenas na aventura pura e simples.



Uma espécie de tutorial

Ao captar um pedido de socorro não identificado, a mercenária Samus Aran pousa com sua nave em uma estação espacial. A primeira sala chama-se Exterior Docking Hangar. Caminhe em frente e atire nos quatro alvos vermelhos para eliminar a barreira invisível. Escaneie o painel do pilar que faz aparecer mais seis alvos vermelhos e atire neles logo em seguida para eliminar outra barreira. Passe por duas portas (atirando nelas), entre em Air Lock e escaneie o painel da parede, para despressurizar a sala e passar mais uma porta.

Passe por Deck Alpha Access Hall, Emergency Evacuation Area e entre em Deck Alpha Umbilical Hall. Carregue o Power Beam e destrua os destroços que impedem a passagem para Map Facility. Observe dois bichinhos entrando por um buraco na parede. Vire Morph Ball e siga-os para fazer um Download do mapa da área. É só pisar no holograma. Volte para o seu caminho original e entre em Connection Elevator to Deck Beta. Escaneie o painel e pise no holograma que aparece. Em Deck Beta Conduit Hall, vire Morph Ball para passar pelo meio dos destroços e entrar em Biotech Research Area 1. Mate os inimigos e entre em Deck Beta Security Hall. Para detonar a metralhadora que não dá sossego, use mísseis nela e passe para Biohazard Containment. Escaneie dois painéis, um para desabilitar a metralhadora de vigilância e outro para ativar o elevador. Suba para o nível mais alto e passe para Deck Beta Transit Hall e depois para Cargo Freight Lift to Deck Gamma. Elimine a metralhadora e escaneie o painel para poder descer com o elevador. Acabe com o Space Pirate, escaneie o painel, vire Morph Ball e entre no local na forma de bola para abrir a porta para Reactor Core Entrance. A porta da esquerda leva a um ponto de gravação, e a da frente, que é aberta com o esquema da bolinha, à Reactor Core.

É aqui que você enfrenta o primeiro minichefe: Parasite Queen. Trave a mira na cabeça dela, circule ao seu redor e dispare o Power Beam carregado, ou então mísseis, pela abertura do cilindro onde ela está.

Depois que ela morrer, você terá que fugir da estação rapidamente, pois tudo vai explodir. Siga o único caminho possível, passando por várias salas, escaneando todos os painéis que encontrar e atirando nos inimigos e em algumas portas para elas abrirem. Quando chegar à Biotech Research Area 2, aperte o botão L olhando para os símbolos no alto para usar o Grapple Beam e cruzar a sala. Quando chegar à Connection Elevator to Deck Alpha, você perderá praticamente todas as funções da armadura. Assista a um cineminha e se prepare, pois agora **MP** começa de verdade agora!

Admirável mundo novo

A primeira fase do jogo é Tallon Overworld, e a primeira sala se chama Landing Site. Ela tem várias portas (mas, lógico, você não pode acessar todas por enquanto) e a sua nave, que serve para gravar o jogo, recuperar energia e recarregar o armamento. Siga para a porta diretamente à sua direita e entre em Canyon Cavern. Mate alguns Beetles com tiros normais passe para Tallon Canyon e depois para Transport Tunnel A e pegue o elevador para Chozo Ruins West (escaneie o painel). Passe por Ruins Entrance, chegue até Main Plaza, siga em frente e passe pela segunda porta à esquerda. Atravesse Nursery Access e em Eyon Tunnel, atire nos olhos das paredes para passar sem problemas. Ao lado de Ruined Nursery há uma estação de gravação. Grave e passe por North Atrium. Atravesse Ruined Gallery por cima e entre em Totem Access. Cuidado com o líquido verde do chão no caminho para Hive Totem. Ao entrar nessa sala, pule até a plataforma central para ver um item muito precioso: o míssil. Mas não é só ir até ele e pegá-lo, não! Você terá que matar o chefe chamado Hive Mecha. Fique parado na plataforma onde você está e faça movimentos circulares, atirando nas abelhas (Ram War Wasps) que vêm pra cima de você. Quando Hive Mecha abrir a "boca" para soltar mais abelhas, atire ali. Seu prêmio é justamente o míssil que você tanto queria. Com ele, você pode abrir as portas que aparecem em cinza no mapa e ainda explodir os inimigos mais resistentes. Use um míssil e entre em Transport Access North para pegar seu primeiro tanque de energia. Não se preocupe com o buraco redondo na parede, pois você ainda não pode se transformar em Morph Ball. Em vez de se preocupar, relaxe e volte para Ruined Gallery onde você pode usar um míssil em uma parede para pegar a expansão e ficar com mais cinco mísseis em seu contador, e ainda abrir a porta para a sala do mapa de Chozo Ruins.

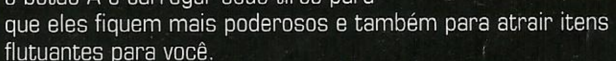




Agora retorne à Main Plaza e use o míssil para abrir a porta que leva a Ruined Shrine Access. Depois, à própria Ruined Shrine. Tá vendo a Morph Ball ali esperando por você? Já adivinhou o que você tem que fazer para merecê-la? Adivinhou! Matar mais um bicho grandão! Desta vez, seu oponente é o Plated Beetle. Para dar fim no danado, despache primeiramente os Beetles normais e depois trave-o na mira. Fique dançando na frente dele até ele atacar feito um touro enfurecido. Aproveite esse desequilíbrio emocional do cara para acertar vários tiros ou mísseis no traseirão vermelho dele.

A vida é uma bola!

Com a Morph Ball na mão, é hora de fazer a coisa mais divertida do jogo: virar bolinha! Volte para Main Plaza, suba para o nível mais lato, cruze a ponte e entre em Ruined Fountain Access. Passe como bola por baixo dos galhos e chegue à Ruined Fountain. Não mate os Plazmites da sala, pois você precisa da luz deles para enxergar o caminho. Circunde a sala e entre em Arboretum Access. Logo que você entrar, Shriekbats irão aparecer. Mande chumbo neles e entre em Arboretum usando um míssel na porta do final do corredor. Os galhos que saem dos buracos (Reaper Vines) não morrem, mas se recolhem quando você atira neles. Pule pelas plataformas da árvore e suba até chegar a uma ponte com detalhes laranja. Cruze-a e desça para abrir com um míssel a porta que leva à Gathering Hall Access e Gathering Hall.
A sala de gravação dali também precisa ser aberta com um míssil. Faça isso, grave mais uma vez seu progresso e, em Gathering Hall, abra a porta que leva à Watery Hall Access. No meio do caminho, fique atento a uma parede aparentemente inofensiva que fica à sua esquerda (ela não revela nada demais se você escaneá-la): mande um míssel ali, pois uma expansão de mísseis está escondida neste local. No final do corredor, mais um míssil é necessário para abrir a passagem para Watery Hall. Nesta sala, você precisará passar o Scan em cima de quatro símbolos para abrir caminho. O primeiro está logo à esquerda do local por onde você entrar. O segundo, em cima de uma plataforma no meio do lago tóxico. O terceiro, logo à frente do segundo. E o quarto está no final do caminho do nível superior da sala. Por fim, escaneie o símbolo central do portão das runas e pegue o Charge Beam. Pronto! Agora, você pode segurar o botão A e carregar seus tiros para que eles fiquem mais poderosos e também para atrair itens flutuantes para você.



Para testar a capacidade da nova arma, carregue os tiros antes de acertar os Eyons que aparecerem. Que diferença, hein? Agora, volte para Gathering Hall e use as plataformas para chegar ao nível mais alto da sala. Passe por um túnel como Morph Ball, atravesse a ponte e entre em East Atrium. Passe por essa sala, por Energy Core Access e chegue até Energy Core. Assim que entrar na sala, vire à esquerda e siga até o final do corredor. Não vire Morph Ball perto do inimigo chamado Stone Toad (coisas ruins acontecem!).
Em vez disso, vire bolinha e passe pelo buraco de uma das paredes. Cruze o acesso e entre em Burn Dome. É hora de enfrentar mais um chefe. O nome desse sujeito é Incinerator Drone, e ele é um pouco mais difícil que tudo o que você enfrentou até agora. Desvie das chamas que ele soltar, pulando por cima (mais difícil) ou virando bolinha e ficando junto à sua base (mais fácil). Quando a "cabeça" dele surgir, atire no ponto vermelho. Ele vai soltar chamas para cima, na direção de uma colméia. Barbed War Wasps virão pra cima de você, e aí o jeito é esquecer do incinerador e mandar bala nelas. Quando tiver uma folga, mire novamente no alvo vermelho e acabe com ele antes de ser torrado. Para um combate tão intenso, um belo prêmio: Morph Ball Bomb, a bomba que você solta se pressionar o botão A, enquanto está na forma de bolinha.

Um novo modelito

Procure um pequeno buraco coberto por uma parede de tijolos na sala do chefe que você acabou de matar. Use o item recém-adquirido para explodi-la e pegar uma expansão de míssil. Volte até aquele inimigo chamado Stone Toad que está em Energy Core (você percebeu que a explosão da Morph Ball Bomb o impulsiona para cima, não percebeu?), vire bolinha e seja engolido pelo cara. Dentro de sua barriga, solte uma bomba e ensine que Samus Aran não é bolinho de carne. Com a passagem aberta, use uma bomba para se encaixar no buraco que está na parede e solte outra bomba lá dentro, para ativar o aparelho à sua frente. O líquido tóxico vai baixar, para você atravessar a sala. Repita esse processo em mais um buraco e em mais um aparelho. Desta vez, plataformas se erguerão e você terá que ser rápido para chegar até lá em cima e repetir tudo. Assim, outras plataformas se erguerão e você pode chegar à sala que leva à West Furnace Access e à Furnace. Esqueça o trilho que está na parede e passe pelo buraco para pegar um tanque de energia no final do caminho. Volte até Arboretum e escaneie os quatro símbolos da mesma forma que você fez na sala Watery Hall. O primeiro está no nível do chão, embaixo de umas plantas vermelhas (Venom Weeds – atire nelas antes de escanear). O segundo está no tronco da grande árvore, perto da ponte com detalhes laranja. Para escanear os dois últimos, passe como Morph Ball pelo caminho estreito da parede, explodindo os blocos que atrapalham, e encontre o terceiro em uma parede e o quarto na parte mais alta do tronco da árvore, próximo à porta com os quatro símbolos. Use uma bomba no buraco coberto com tijolos, passe pelo túnel e abra com um míssil a porta que leva à Sunchamber Lobby. Abra caminho com balas pelo meio das Venom Weeds e Reaper Vines que existem aí e em Sunchamber Access. Por fim, entre em Sunchamber. Se você já estava com vontade de enfrentar um chefe, considere-se um sujeito de sorte. Sunchamber é a sala onde mora um bandido em forma de planta bizarra, conhecido como Flahhgra. E prepare-se, Flahhgra! A Samus pegou você no flagra poluindo as águas de Chozo Ruins! O cara é o responsável por toda a toxina que tira a sua energia quando você cai dentro daqueles líquidos verdes. É hora de acertar as contas! Quem vai ajudar nessa é nosso velho astro-rei, o sol. Circule o inimigo, disparando mísseis em sua cabeça para mantê-lo tonto, e para que ele não tenha como acertá-lo. Repare bem no refletor com incidência da luz solar. Enquanto Flahhgra estiver tonto, mande um míssil no ponto vermelho desse refletor, para que a luz do sol não bata mais diretamente nele e impedindo a fotossíntese (que é o seu meio de sobrevivência). Flahhgra cairá de cara no chão, e você terá a oportunidade de virar bolinha para passar pelo pequeno túnel atrás dele e plantar uma bomba no buraco. Ele irá murchar e reaparecerá com mais fúria do que nunca. Mas não se preocupe, pois você só terá que repetir esse mesmo processo para acabar com ele. Só que a cada bomba plantada naquele buraco atrás dele, mais refletores devem ser acionados para que o sol deixe de alimentar o bicho. Conseqüentemente, você deverá deixá-lo mais tempo tonto para ele não virar novamente os refletores em benefício próprio. Quando os quatro refletores forem anulados, você poderá pôr as mãos na Varia Suit, a armadura que permite a passagem por lugares quentes (exceção feita a boates, já que Samus é uma menina de respeito).

Mais exploração

Saia de Sunchamber e entre em Sun Tower Access. Em vez de atravessar o braço d'água, use a pequena trilha feita pela Morph Ball que está no canto direito. Os inimigos desta sala (os Pulse Bombus) não podem ser derrotados com o equipamento que você tem no momento, então, a solução é fugir e entrar em Sun Tower. Caia no vazio e passe para a sala do elevador que leva a Magmoor Caverns North. Não vá para o mundo de lava ainda. Continue em frente, pois você poderá pegar alguns itens para aumentar o seu poder de fogo. Passe pela porta que leva a Vault Access e depois vire bolinha, para ser levado para cima pela plataforma móvel. Na sala Vault, existe uma expansão de míssil. Para pegá-la, você deve entrar como Morph Ball nos três buracos dali. Primeiramente, solte bombas na frente dos buracos para que eles se abram. Depois, entre neles e solte outra bomba lá dentro. Para alcançar o mais alto dos três buracos, você terá que soltar as bombas no momento exato. Faça assim: solte uma bomba, e quando ela estiver prestes a explodir, solte outra. No ponto mais alto de seu impulso, solte a terceira bomba. Se fizer isso corretamente, você conseguirá subir o dobro da altura que consegue quando solta apenas uma bomba.



Passe por Plaza Access e pegue mais um tanque de energia assim que entrar em Main Plaza. Volte até Ruined Nursery e observe que há uma trilha na parede feita especialmente para a Morph Ball, exatamente acima do local por onde você entrou. Um dos blocos dessa trilha não pode ser detonado, então, você precisa explodir aquele que está logo abaixo para poder seguir em frente e pegar mais uma expansão de míssil. E em Ruined Gallery, existe um pequeno túnel acessado pela bomba com mais uma expansão de míssil para você. Encha o bolso com esses mísseis e grave seu progresso na sala ao lado de Ruined Nursery. Fique esperto, porque no mês que vem tem mais estratégia de **Metroid Prime**! Até lá!



TOONAMI

DESENHOS DE AÇÃO QUE IRÃO DEIXAR VOCÊ DE BOCA ABERTA

DUAS HORAS SEM PARAR COM O QUE TEM DE MELHOR EM ANIMAÇÃO E DESENHOS DE AÇÃO COM DRAGONBALL GT, GUNDAM WING, POKÉMON E MUITO MAIS!

JUNTE-SE A TOM E SUA NAVE THE ABSOLUTION E VIVA A EXPERIÊNCIA DE TOONAMI!

ESTRÉIA 2° DE DEZEMBRO,
SEGUNDA-FEIRA A SEXTA-FEIRA, DE 17H ÀS 19H

CARTOON NETWORK

TOONAMI.COM.BR

TM & © 2002 Cartoon Network. Uma Empresa AOL Time Warner Company.

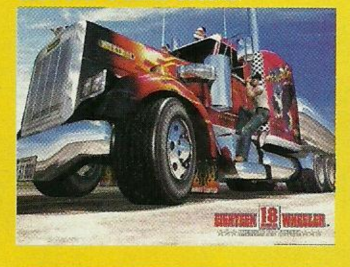
2003 Dicas, Truques e Códigos

Prepare seus dedos para enfrentar o nosso Arquivo Confidencial! São 2003 dicas, truques e códigos juntos no mesmo documento, o que vai garantir a sua sobrevivência nestas férias de verão! Selecionamos os melhores títulos para os principais consoles Nintendo e os estamos publicando de uma só vez, para que você guarde esta revista como o melhor material de pesquisa para truques do último ano. Guerra é guerra e todas as armas e vidas infinitas poderão ser usadas sem a menor culpa. Boa diversão!

GameCube

18 Wheeler: American Pro Trucker

Novas áreas de manobra: complete os quatro desafios de manobras para liberar uma quinta prova. Complete a área bônus para destravar o sexto desafio.



Aggressive Inline

Digite as Passwords na tela de Cheat para habilitar os truques.
Seleção de fases e Park Editor: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B A B A para abrir todas as fases e o Park Editor.
Habilitar todos os atletas: ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, → e todos os atletas ficarão disponíveis.
Obter todas as chaves: SKELETON
Invencibilidade: KHUFU
Supergiros: ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑.
Manobras manuais perfeitas: QUEZDONTSLEEP
Deslizamentos perfeitos: BIGUPYASELF
Alterar a força de gravidade: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, A B A B S.
Habilitar todos os filminhos: complete todos os desafios do game em qualquer dificuldade.
Senhas secretas: colete todas as caixas de suco da fase para receber uma senha secreta a ser utilizada na opção Cheats.

Personagens secretos

Complete todos os desafios, inclusive os extras, das fases a seguir e habilite os personagens secretos.

Fase	Personagem
Movie Lot:	The Bride
Civic Center:	Goddess
Industrial:	Junkie
Boardwalk:	Captain
Cannery:	Diver
Airfield:	Bombshell
Museum:	Mummy

Animal Crossing

Enriqueça plantando dinheiro: encontre um ponto com raios luminosos saindo do chão. Cave aí para desenterrar um saco com cem ou mil Bells. Enterre o saco de novo no mesmo lugar e uma árvore de dinheiro nascerá no local.



Batman: Vengeance

Todas as seqüências devem ser feitas na tela de menu principal.
Modo Cheat: L, R, L, R, X, X, Y, Y.
Todos os movimentos especiais: L, L, R, R, L, R, L, R.
Algemas infinitas: X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.
Batlaucher infinito: Y, X, Y, X, L, R, L, R.
Batarangs e Electric Batarangs infinitos: L, R, Y, X.
Liberar todos os FMV: na tela do menu principal, aperte a seqüência: L, L, X, X, Y, X, L, R.

Beach Spikers

Para habilitar os uniformes secretos digite as Passwords correspondentes:
DAYTONA: uniformes 107-108.
FVIPERS: uniformes 109-110.
ARAKATA: uniformes 111-113 (Space Channel 5).
PHANTA2: uniformes 114-115 (PSO).
OHTORII: uniformes 116-117 (Sega).
JUSTICE: uniformes 105-106 (Virtua Cop).
Complete o modo Tutorial: uniformes 71-86.
Complete o modo World Tour: penteado 71-74, os modelos de óculos 86-93 e os uniformes 96-102.

Complete o modo Arcade

Uma vez: para habilitar os uniformes 87 e 88.
Duas vezes: para habilitar os uniformes 90 e 91.
Três vezes: para habilitar os uniformes 93 e 94.

Bloody Roar: Primal Fury

Habilitar Ganesha: termine o jogo uma vez.
Habilitar Cronos e Phoenix: complete o jogo duas vezes.



Habilitar Kohryu: jogando no modo Arcade, vença quatro rounds consecutivos e no quinto você lutará contra Kohryu. Vença-o e complete o jogo para que este lutador fique liberado para jogo.
Habilitar Uranus: complete o game por três vezes.

Cel Damage

Na tela de seleção de personagens, selecione a opção Load e digite uma das senhas a seguir:
FATHEAD: Todos os carros, pistas e modos de jogo.
BRAINSALAD: Brian The Brain e a pista Space.
EARLSPLACE: Count Earl e a pista Transylvania.
TWRECKSPAD: T. Wrecks a pista Jungle.
WHACKLAND: Whack Angus e a pista Desert.
MELEEDEATH: armas Melee.
HAZARDOUS: armas Hazard.
UNIQUEWPNS: armas Personal.
GUNSMOKE!: armas Ranged.
MOVEITNOW: melhorar as partes do carro.
PENCILS: gráficos em preto e branco.
MULTIPLEX!: habilitar todos os filminhos.
PITA: habilite todos os veículos, todas as pistas e modos especiais de jogo, com exceção do modo Plastic.
FANPLASTIC: vá para a tela de eventos, ilumine a opção Smack Attack, pressione ↓ e selecione a opção Event Settings. Entre na opção Options, depois em Rendering Modes, para poder ligar a opção Render: Plastic.
Modo cabeção: durante o jogo pressione e segure L + R + ↑.





Todos os carros: na tela de opções pressione X + Y + B simultaneamente e todos os carros do jogo ficarão acessíveis.
Modo extra: complete o jogo uma vez para habilitar o modo Free Run. Neste modo, as ruas estarão livres do tráfego normal da cidade e a corrida poder ser disputada entre dois jogadores.

Crazy Taxi

Tirar as indicações da tela: ao iniciar um jogo, antes de aparecer a tela de seleção de motoristas, segure R + Start. A mensagem No Arrows aparecerá na tela e você jogará sem as setas indicadoras de trajeto.
Sem destino: ao iniciar um jogo, antes de aparecer a tela de seleção de personagens, segure L + Start. A mensagem No Destination Mark aparecerá na tela e você vai jogar sem as indicações de destino para os passageiros.
Modo desafio: ao iniciar um jogo, antes de aparecer a tela de seleção de personagens, segure L + R + Start. A palavra Expert aparecerá na tela e a dificuldade do jogo atingirá o nível máximo.
Bicicleta táxi: na tela de seleção de motoristas, pressione rapidamente: L, R, L, R, L, R, ou L + R, L + R, L + R. Selecione qualquer motorista e ele virá com um tipo de bicicleta para carregar os passageiros. Coisa de maluco!
Modo Another Day: na tela de escolha de motorista, aperte e segure o botão R, em seguida, decida pelo personagem. No jogo, várias localidades sofrerão alterações em suas posições no mapa.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Todos os truques devem ser executados na tela de menu principal.
Modo Cheat: ↑, →, ↓, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, →, →, ↓, B. Este truque vai habilitar vários bônus do jogo.
Habilite Mike Dias: ↑, ←, ↓, →, →, ←, ↑, ↓, ↑, →, B.
Habilite Amish Guy: ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, B.
Todas as bicicletas: ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, B.
Todos os temas para o modo Park Editor: ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↓, →, ←, ←, B.
Todos os objetos para o Park Editor: ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↑, ↓, →, →, B.
Todos os FMV: ↑, ←, ↓, →, ←, ←, →, ←, ↑, ↓, B.

ESPN International Winter Sports 2002

Roupa de urso: ganhe medalha de ouro em todas as provas masculinas do campeonato. Aperte L ou R na tela de seleção de personagens para encontrar a pele de urso.
Roupa de pingüim: ganhe medalha de ouro em todas as provas femininas do campeonato. Aperte L ou R na tela de seleção de personagens para encontrar o traje de pingüim.
Roupa de robô: ganhe medalha de ouro em todas as provas masculinas e femininas do modo Trial. Aperte L ou R na tela de seleção de personagens para encontrar a armadura de lata.



Extreme G3

Todas as seqüências devem ser executadas na tela com as palavras Press Start e uma mensagem aprecerá na tela confirmando o truque.
Energia e turbo infinitos: L + R, Z, L + R, Z.
Munição infinita: L, R, L, R, L + R, Z.
Todas as equipes e pistas: L, L, R, R, Z, Z, L + R + Z.
Garantir a vitória nas provas do modo XG Career: R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z. Você vencerá todas as corridas, mesmo se usar a opção Quit, perder ou explodir.
Dobrar o valor dos prêmios: L, R , Z, L, R, Z, L + R.
Superdesafio: L, R, L, R L, R, Z, L + R.
Equipe StarCom: termine o jogo no modo XG Career.
PS: alguns dos truques devem ser repetidos sempre que uma nova corrida for iniciada.

FIFA 2002: Major League Soccer

Torneios extras

Vença os seguintes campeonatos para habilitar novas competições:

Vença	Habilite
AFC	Asians Nations Cup
CONCEBOL	Gold Cup
CONCACAF	Copa America
UEFA	European Championships (Euro 2004)

Godzilla: Destroy All Monsters Melee

Habilitar Godzilla 2000: complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Godzilla 90's.
Habilitar Destroyah: complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Godzilla 2000.
Habilitar Gigan: complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Angilas.
Habilitar Mecha Ghidorah: complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem King Ghidorah.
Habilitar Mecha Godzilla: complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Mecha King Ghidora.
Habilitar Orga: complete o game jogando no modo Adventure, no nível máximo de dificuldade.
Habilitar Rodan: complete o game jogando no modo Adventure, em qualquer nível de dificuldade e usando o personagem Gigan.

James Bond 007: NightFire

Dirigir o Shelby Cobra: na fase Enemies Vanquished, pause o jogo segure o botão L, pressione →, →, ←, ←, ↑ e solte L.
Corrida extra: na fase Enemies Vanquished, pause o jogo segure o botão L e pressione X, X, B, B, Y e solte L.

Segredos

Passwords para habilitar os truques dentro da opção Secret Unlocks.
Seleção de fases: PASSPORT
Fase Chain Reaction: MELTDOWN
Fase Countdown: BLASTOFF
Fase Equinox: VACUUM
Todas as melhorias para as bugigangas: Q LAB
Supercarregador para o rifle Sniper: MAGAZINE
Melhorar o dardo tranqüilizante: SLEEPY

Opções para o modo Multiplayer

Assassination: TARGET
Demolition: TNT
Explosive Scenery: BOOM
GoldenEye Strike: ORBIT
Protect: GUARDIAN
Team King Of The Hill: TEAMWORK
Uplink: TRANSMIT
Todos os personagens: PARTY
Baron Samedi: VOODOO
Bond Tuxedo: BLACKTIE
Christmas Jones: NUCLEAR
Goldfinger: MIDAS
Jaws: DENTAL
Max Zorin: BLIMP
May Day: PHOTON
Oddjob: BOWLER
Pussy Galore: CIRCUS
Scaramanga: ASSASSIN
Xenia Onatopp: JANUS

Jeremy McGrath's Supercross World

Todas as seqüências devem ser feitas na tela de menu principal.
Turbo infinito: ↓, ↓, ↓, L, R, Z.
Bicicleta saltitante: ↑, ↑, Y, Y, X, X.
Cabeção: B, X, R, L, →.
Modo miniatura: L, Z, ←, →, B, B.
Modo Tag: Z, X, Z, X.
Gravidade da lua: ←, →, ↑, ↓, B, B, B.

Kelly Slater's Pro Surfer

Todos os números de celular devem ser digitados na opção "Cheats". Uma mensagem surgirá na tela para confirmar o funcionamento do truque.
Modo Cheat: 714-555-8092
Todas as praias: 619-555-4141
Todos os levels: 328-555-4497
Todos os surfistas: 949-555-6799
Todas as roupas de borracha: 702-555-2918
Todas as manobras: 626-555-6043
Habilite Freak: 310-555-6217
Habilite Rainbow: 818-555-5555
Habilite Tiki God: 888-555-4506
Habilite Tony Hawk: 323-555-9787
Habilite Travis Pastrana: 800-555-6292
Status no máximo: 212-555-1776
Equilíbrio perfeito: 213-555-5721
Supersaltos: 217-555-0217
Alterar os gráficos: 818-555-1447
Visão em primeira pessoa: 877-555-3825. Pause o jogo, selecione a opção "Camera Settings" e troque a visão de jogo.

Legends Of Wrestling

Habilitar todos os lutadores: na tela de menu principal, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Y, Y, X. Depois de executar essa seqüência de comandos e liberar todos os lutadores do jogo, vá até a tela de opções e faça o salvamento para não precisar do truque novamente.

Madden NFL 2002

Pontos infinitos para criar um jogador: crie um jogador e vá para a opção Edit Player. Na lista, use o comando ↓ ou ↑ para encontrar seu jogador, depois ← ou → para escolher o status. Aperte o botão A duas vezes e você terá pontos ilimitados para distribuir em todas as qualidades desse jogador.

Medal Of Honor: Frontline

Para completar as missões com estrela de ouro,digite os códigos na opção Enigma Machine para habilitar os truques:

Missão	Código
1	SEAGULL
2	EAGLE
3	HAWK
4	PARROT
5	DOVE
6	TOUCAN

Modo bala de prata: SILVERSHOT. Os inimigos serão mortos com apenas um tiro.
Modo Rubber: BOUNCE
Modo Snipe-O-Rama: SUPERSHOT. Neste modo, todas as armas terão mira com zoom.
Modo Achilles' head: HEADSUP. Os inimigos só serão mortos com um tiro na cabeça.

NBA Street

Novas equipes

Big: consiga dez vitórias em qualquer modo de jogo para liberar a equipe Big, representante do jogo SSX Snowboarders.
3LW: consiga vinte vitórias em qualquer modo de jogo para liberar a equipe 3LW.
NYC Legends: consiga trinta vitórias em qualquer modo de jogo para liberar a equipe NYC Legends.
Street Legends: vença o torneio City Circuit para habilitar os times Street Legends. Esta equipe é formada pelos seguintes jogadores: Biggs, Bonafide, Drake, DJ, Takashi, Stretch e Michael Jordan.
NBA Superstars: vença o time NBA jogando no City Challenge para habilitar esta mesma equipe de superestrelas.



Resident Evil

Para cada vez que você completar o game em uma nova configuração para a dificuldade jogando com Jill ou Chris, você receberá uma chave especial para usar no armário de roupas. Veja quais são os novos modelos de roupa e como habilitar todos:
Termine no Normal com Jill: roupa de guerrilha camuflada.
Termine no Hard com Jill: minissaia e blusinha do game RE3: Nemesis.
Termine No Normal com Chris: roupa de rapper.
Termine no Hard com Chris: traje do game RE CODE: Veronica.

Modo extra

Real Survival: termine o game uma vez jogando com qualquer personagem. Este modo acaba com a magia dos baús, ou seja, se você depositou um item num determinado baú, somente poderá recuperá-lo neste mesmo local.
Inimigos invisíveis: termine o game na dificuldade Hard e ative o modo Invisible Enemy. Neste modo, os zumbis se tornam invisíveis e você deverá guiar-se pelo som dos gemidos.
Zumbis suicidas: termine o jogo ma dificuldade Hard usando os dois personagens, Jill e Chris. Quando iniciar um novo jogo, esporadicamente aparecerão zumbis explosivos e ao atirar neles, você também sofrerá dano.
Lançador de foguetes: termine o jogo no modo normal em menos de três horas. Faça uma bateria de Save e inicie uma nova partida neste mesmo Slot. Você começará o jogo usando o potente laçador de foguetes.
Arma Samurai Edge: termine o jogo no modo Normal ou Hard usando ambos os personagens, Jill e Chris, somando um total de menos de 5 horas.

RedCard Soccer 2003

Supersenha: na tela de menu, selecione a opção Load/Save e depois escolha Create/Load Profile. Digite a senha BIGTANK como seu nome e salve. Essa operação habilitará todos os times, estádios e um novo modo de jogo para se jogar somente as finais.

Robotech: Battlecry

Invencibilidade: entre na área de treinamento, destrua apenas dois alvos e saia. Selecione o modo Story e você estará invencível.
Medalha Bronze Cross: destrua 50 Battle Pods.
Medalha Silver: complete a sessão para a medalha Bronze Cross e destrua 75 Battle Pods.
Medalha Distinguished Service: complete a missão Enemy Within.
Medalha Gold Cross: complete a sessão para a medalha Silver Cross e destrua 100 Battle Pods.
Medalha Gold Nova: complete a missão Vengeance três vezes.
Medalha Jolly Roger: complete a missão Party Crashers três vezes.
Medalha Master Airman: destrua 100 Fighter Pods.
Medalha Meritorious Service: complete a missão Force of Arms.
Medalha R.D.F. Flying Ace: complete a sessão para a medalha Master Airman.
Medalha R.D.F. Starburst: complete todas as missões com chefes duas vezes.
Medalha R.D.F. Supernova: complete a sessão para a medalha Gold Nova.
Medalha Robotech Marksman: mate 50 Nousjadel-Ger no modo Sniper.
Medalha Silver Shield: use o VF-1A para completar a missão Graveyard.
Medalha Southern Cross: Complete a sessão para a medalha Gold Cross.
Medalha Superior Defense: complete a missão Attrition.
Medalha Titanium Medal of Valor: complete a missão Knife's Edge.
Medalha Tuna Head: mate 50 Del Regults.
Medalha Wolf Leader: complete a missão To The Death.

Rocket Power: Beach Bandits

Seleção de fases

No menu principal, selecione a opção "Cheats". Dê a seguinte seqüência de respostas para as questões:
1. Squid
2. Conroy
3. Tito Makani
4. Maurice
5. Ocean Shores
6. Otto
7. Eddie: Prince of the Netherworld

Scooby-Doo: Night Of 100 Frights

Feriados famosos

Para se divertir com temas de feriados famosos, acesse o sistema de datas do seu GameCube e altere os campos dia e mês para uma das combinações



abaixo, em seguida insira o jogo Scooby-Doo e vá para a frente da casa conferir o resultado:
January 1: fogos de artifício.
July 4: fogos de artifício e outros efeitos.
October 31: morcegos gigantes decorando a porta de entrada.
December 25: neve

Soccer Slam

Para mudar a aparência dos atletas, digite uma das seqüências a seguir na tela de título do jogo.
Time Spirit: Y, Y, ↓, ↓, ←, →. Os jogadores serão transformados em esqueletos.
Time Subzero: Y, Y, ↓, →, ←, ↑. Os jogadores serão transformados em bonecos de neve.
Time Toxic: Y, X, ↓, ↓, ↑, ↑. Os jogadores serão transformados em marcianos.
Time Tsunami: X, Y, ↓, ↑, →, ←. Os jogadores serão transformados em sapos.
Time Volta: Y, X, ↓, ↑, ↓, ↑. Os jogadores serão transformados em soldados com armadura.
Time El Fuego: X, X, ↓, ↓, →, ←. Os jogadores serão transformados em demônios.
Mudar todos os times: X, Y, ↓, ↓, ↓, ↓.
Todos os itens de acessórios: ←, X, ←, X, ←.

Mais Códigos

Energia especial infinita: L, R, ←, →, Y, Y.
Turbo infinito: L, R, →, ↑, X, X.
Abrir todos os estágios: R, R, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, X, X.
Cabeção: R, L, ↑, ↑, Y, Y.
Luz especial com maior freqüência: L, R, ↓, →, Y, X.
Bola de meia: R, →, ←, ←, Y, X.
Bola olho: R, →, ↓, ↑, X, X.
Bola caixa preta: R, ←, ←, ↓, X, X.
Bola de criança: R, →, ↑, ↓, X, Y.
Bola em forma de bloco de montar: R, ←, →, →, Y, Y.
Bola globo mundial: R, →, →, ←, X, X.
Bola em forma de lata enferrujada: R, ←, ↑, ↑, Y, Y.
Bola de praia: R, →, →, ↓, Y, X.
Bola caixote: R, ←, ↓, →, Y, X.
Bola 8 da sinuca: R, →, ↑, ↑, Y, Y.
Apresentação moderna: Y, X, Y, X, Y, X, →, ←, →, ←, →, ←.
Apresentação clássica: X, Y, X, Y, X, Y, ←, →, ←, →, ←, →.

Spider-Man: The Movie

Selecione a opção Specials, no menu principal, digite uma das senhas a seguir e clique em Done. O Duende Verde vai dar uma gargalhada. Inicie um jogo normalmente e confira o resultado. Para desativar qualquer código, repita a operação entrando



novamente com a mesma senha.
ARACHNID: habilita todas as fases, todos os filminhos e a galeria de fotos.
IMIARMAS: seleção de fases
ROMITAS: possibilita pular as fases. Pause o jogo e escolha a opção Next Level, no menu.
HEADEXPLODY: extras para jogar o modo Training.
ORGANICWEBBING: fluido de teia infinito.
KOALA: todos os comandos especiais de ataque.
GIRLNEXTDOOR: jogue como Mary Jane.
HERMANSCHULTZ: jogar como Shocker.
SERUM: jogue como cientista.
REALHERO: jogue como policial.
CAPTAINSTACEY: jogue como Captain Stacey (o piloto do helicóptero).
KNUCKLES, STICKYRICE, THUGSRUS: jogue como um elemento da gangue dos bandidos (três personagens diferentes).
DODGETHIS: movimentos de ataque com efeitos do filme "Matrix".
FREAKOUT: jogar com a roupa do Duende Verde.
SPIDERBYTE: jogar com o Aranha pequenino.
GOESTOYOURHEAD: Homem-Aranha com cabeção.
JOELSPEANUTS: inimigos com cabecão.
UNDERTHEMASK: visão em primeira pessoa.
Minigame de Boliche: acumule 10.000 pontos durante o jogo e habilite o minijogo de Boliche para o modo Training.
Jogar como Alex Ross: complete o jogo na dificuldade normal. Vá até a opção Specials, depois em Secret Store e ligue o bônus referente ao personagem Alex Ross.
Jogar como Peter Parker: termine o game jogando na dificuldade Easy. Vá até a opção Specials, depois em Secret Store e ligue o bônus referente ao personagem Peter Parker.
Jogue com roupa de Luta Livre: complete o game na dificuldade normal para liberar a roupa de luta livre.
Jogue como Duende Verde: termine o jogo na dificuldade Hero ou Super Hero. Para facilitar sua vida, use o seguinte esquema: entre com a senha para abrir as fases ARACHNID, em seguida, vá ao menu de opções e selecione a dificuldade Super Hero. Depois, selecione a fase Conclusion e o game vai acreditar que você venceu jogando na dificuldade Super Hero. O bônus para jogar com o Duende Verde estará acessível na opção Secret Store. Você pode repetir essa operacao para habilitar outros personagens.

Spy Hunter

Escolha um agente e um Slot vazio para iniciar o jogo. Escreva a senha indicada no lugar de seu nome e, se funcionar, o nome desaparecerá. Entre com seu nome normalmente e veja o resultado. Selecione a opção Movie Player para assistir aos filmes.
OGSPY: minijogo Spy Hunter
GUNN: filme tema de Spy Hunter
SALIVA: filme Your Disease
MAKING: filme The Making Of
SCW823: imagens Concept Art
WWS413: filme Animatic

Extras

Para habilitar os bônus a seguir, o jogador precisará completar as fases dentro do tempo limite pré-determinado. Após atingir esses objetivos, acesse a opção Movie Player e escolha Cheat Grind para conferir os extras.
Saliva Spy Hunter Video: fase 1 em 3:40.
Green HUD: fase 2 em 3:35.
Saliva Your Disease: fase 3 em 2:40.
Night Vision: fase 4 em 3:15.
Early Test Anamatic Video: fase 5 em 3:25.
Extra Cameras: fase 6 em 3:45.
Rainbow HUD: fase 7 em 3:10.
Inversion Camera: fase 8 em 3:05.
Concept Art Video: fase 9 em 3:45.
Fisheye View: fase 10 em 3:15.
Camera Flip: fase 11 em 3:10.
Puke Camera: fase 12 em 3:30.
Making Of Video: fase 13 em 2:15.
Modo miniatura: fase 14 em 5:10.
Superespião: complete todos os 65 objetivos do game para ganhar munição infinita e invencibilidade para seu carro.

SSX Tricky

Pista Pipedream: ganhe medalhas em todos os circuitos Showoff para habilitar a nova pista.
Pista Untracked: ganhe medalhas em todas as pistas do jogo para habilitar o circuito Untracked.
Uberboard: destrave todas as manobras para os personagens e você habilitará a prancha Uberboard, a melhor do game.
Mudar a roupa: complete todos os capítulos do livro de manobras de um personagem e ele ganhará novas peças de vestuário.
Roupa cromada: complete o World Circuit e alcance a qualificação Master.

Códigos

Na tela título do jogo, segure pressionados os botões L + R e digite uma das seqüências.
Encher todo status do atleta: B, B, Z, B, B, Z, A, A, Z, A, A, Z.
Mix Master Mike: A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z. Vá para a tela de seleção de personagens e escolha qualquer competidor, pois ele se transformará em Mix Master Mike durante a corrida.
Prancha Mallora: A, A, Z, X, X, Z, B, B, Z, Y, Y, Z. Escolha a personagem Elise, ela estará usando a prancha Mallora.

Competidores extras

Brodi: ganhe uma medalha de ouro no World Circuit.
Zoe: ganhe duas medalhas de ouro no World Circuit.
JP: ganhe três medalhas de ouro no World Circuit.
Kaori: ganhe quatro medalhas de ouro no World Circuit.
Psymon: ganhe cinco medalhas de ouro no World Circuit.
Seeah: ganhe seis medalhas de ouro no World Circuit.
Luther: ganhe sete medalhas de ouro no World Circuit.

Star Fox Adventures

Não existem códigos para habilitar truques em SFA, mas se você já conversou com o gigante de pedra, deve ter notado que ele oferece a opção "Game Well Maze", que nada mais é que um pequeno labirinto onde você coloca os "tokens" adquiridos durante o jogo e destrava algumas opções extras na tela de abertura. Cada token custa 20 scarabs e os locais onde você os encontra são:
1: Dentro da loja em ThornTail Hollow. Destrava os créditos do game.
2: Depois do canhão no começo de Ice Mountain. Exploda a parede com uma Bomb Spore e pegue o token para habilitar a seleção de músicas.
3: No final do rio, em SnowHorn Wastes, pegue o token que conta a história de uma pessoa má.
4: Para ativar a linguagem dino, plante uma Moonseed logo antes de entrar na Krazoa Shrine de Moon Mountain Pass.
5: Se você encontrar os três bebês de uma certa mamãe em LightFoot Village, ela ficará contente e abrirá o caminho para que você pegue o token que conta a história de um amigo.
6: Antes de entrar em Volcano Force Point Temple, plante uma Moonseed à esquerda da entrada e ganhe uma mensagem de James McCloud.
7: Para conhecer seu destino, use o Portal Device em uma porta em sua segunda visita ao Ocean Force Point Temple.
8: Use o canhão em Cape Claw para abrir um buraco embaixo das docas. O token de lá habilita um novo modo gráfico no game.

Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2

Habilite o TIE Fighter: complete a missão Imperial Academy Heist depois de roubar uma nave TIE Fighter e ela ficará disponível.



Pilote a Millennium Falcon: consiga um total de dez medalhas de bronze e você já terá as chaves na mão.
Pilote a Slave I: consiga dez medalhas de prata e você terá acesso livre ao banco de couro da nave.
Nave Darth Vader's TIE Advanced X1: consiga quinze medalhas de ouro para ser digno desta nave.
Nave Naboo Starfighter: complete a missão Tattoine Training obtendo a seguinte campanha: todos os objetivos normais e os itens de bônus.

Passcodes

Todas as senhas devem ser digitadas na opção Passcode. Alguns truques funcionam com duas senhas, digite uma e confirme para então digitar a segunda e confirmar.
Documentário: ?INSIDER
Créditos: THATSME!
Ativar comentários: BLAHBLAH
Galeria de arte: EXHIBIT!
Teste de som: COMPOSER
Tela em preto e branco: LIONHEAD
Vidas infinitas: JPVI?IJC e RSBFNRL. Mesmo usando este truque, suas vidas serão contabilizadas para definir sua classificação (medalha de ouro, prata ou bronze) ao final da fase.
Seleção de fases: !??QWTTJ e CLASSIC. Todas as fases ficarão abertas, com exceção dos estágios de bônus.
Direto para a fase Death Star Escape: PYST?OOO e DUCKSHOT. Você abrirá a fase Death Star Escape.
Multiplicar o número de vidas: JPVI?IJC e RSBFNRL. O número de vidas será multiplicado por dois.
Destrave a TIE Fighter: ZT?!RGBA e DISPSBLE.
Todos os equipamentos: AYZB!RCL e WRKFORIT. Automaticamente sua nave possuirá todos os upgrades de armas.
Pilotar um carro: !ZUVIEL! e !BENZIN!
Pilotar a TIE Advanced X1: NYM!UUOK e BLKHLMT!
Pilotar a Imperial Shuttle: AJHH!?JY e BUSTOUR
Pilotar a Millennium Falcon: MVPQIU?A e OH!BUDDY
Pilotar a Naboo Starfighter: CDYXF!?Q e ASEPONE!
Pilotar a Slave I: PZ?APBSY e IRONSHIP

Star Wars: The Clone Wars

Passwords

Invencibidade: 1WITHFORCE
Seleção de fases no Multiplayer: FRAGFIESTA
Arma secundária com munição infinita: CHOSEN1
Todos os filmes: CINEMA
Habilitar Battle Droid na fase Academy: Geonosis: ROGERROGER
Habilitar Wookie na fase Academy: Geonosis: FUZZBALL
Foto dos programadores: SAYCHEESE. Para ver a foto, você antes precisa abrir a opção The Sketchbook.
Música tema Ewok: na tela de menu pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.

Super Mario Sunshine

999 Moedas (método um): em vez de entrar no canhão do Episódio 2 de Pinna Park, elimine os Bullet Bills e Torpedo Teds que ele atira em você até juntar a quantia máxima.
999 Moedas (método dois): depois de terminar o jogo, pague dez moedas ao barqueiro para ser levado de volta a Airstrip. Pegue as moedas de lá, abandone a área (Exit Area), volte ao barqueiro, pague mais dez moedas... e repita todo o processo quantas vezes quiser.
Bueiro Secreto: molhe bastante a praia no local ao lado dos guarda-sóis perto do vendedor de óculos escuros. Vai chegar uma hora em que você verá o contorno de uma tampa de bueiro. Lá dentro existem moedas normais e uma vida.
Os Pássaros: esguiche água nos pássaros verdes para ganhar moedas normais, nos azuis para ganhar moedas azuis e nos amarelos para ganhar Shines.

2003 Dicas, Truques e Códigos

Super Smash Bros. Melee

Personagens secretos

Jigglypuff: termine o modo Classic ou Adventure jogando em qualquer nível de dificuldade ou faça cinqüenta lutas no modo Vs. Vença a luta contra Jigglypuff e ele ficará habilitado.

Dr. Mario: termine o modo Classic ou Adventure jogando com o personagem Mario em qualquer dificuldade e sem usar nenhum Continue. Alternativamente, faça cem lutas no modo Vs. Vença a batalha contra Dr. Mario e ele ficará habilitado.

Falco Lombardi: complete o modo 100 Man Melee ou faça 300 lutas no modo Vs. Vença a batalha contra Falco Lombardi.

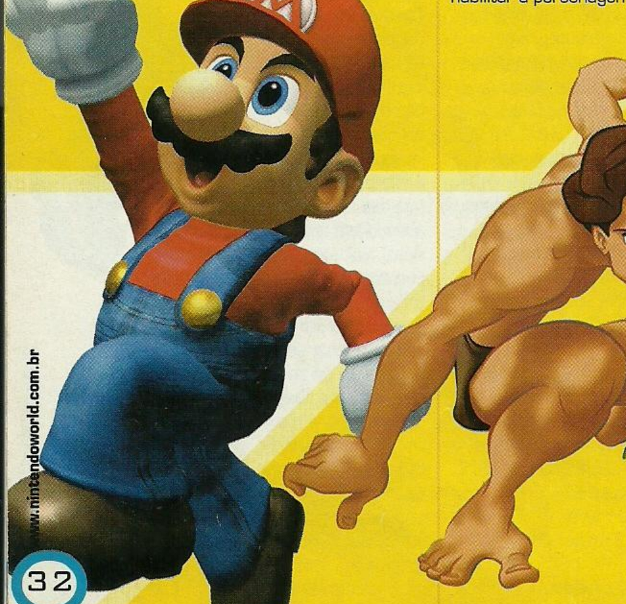
Ganondorf: jogando no modo Event, vença o desafio número 29 ou faça 600 lutas no modo Vs. Ganhe a batalha contra Ganondorf.

Prince Marth (Fire Emblem): termine o modo Classic ou Adventure com os catorze personagens regulares, no final da décima quarta luta vença o desafio contra Marth. Alternativamente, faça 400 lutas no modo Vs.

Roy (Fire Emblem): termine o modo Classic jogando com Prince Marth, em qualquer nível de dificuldade e sem usar Continues. Alternativamente faça 900 lutas no modo Vs. Depois vença a batalha contra Roy.

Young Link: complete o modo Classic com dez personagens diferentes. Em seguida, termine o mesmo modo jogando com o personagem Link. Alternativamente faça 500 lutas no modo Vs. Depois desta vitória derrote Young Link em batalha.

Luigi: termine o primeiro estágio do modo Adventure conseguindo marcar um tempo final que tenha um número 2 na contagem dos segundos. Ex: xx:x2:xx. Luigi aparecerá no próximo estágio, vença-o e termine o jogo.



Alternativamente faça 800 lutas no modo Vs.

Mewtwo: faça 700 batalhas no modo Versus ou atinja um total de vinte horas de jogo neste mesmo modo.

Mr. Game & Watch: termine o jogo no modo Classic, Adventure ou Target Test jogando com todos os 24 personagens. Alternativamente faça 1.000 lutas no modo Vs.

Pichu: complete o desafio 37 do Event Match ou faça 200 lutas no modo Vs. Em seguida, vença a luta contra Pichu.

Saco de pancadas: na opção Stadium você encontra o desafio Home-Run que, além de ser muito divertido, ainda libera alguns itens especiais. Existe uma técnica para arremessar o saco a grandes distâncias e é muito simples: basta você surrar bastante o saco e aumentar muito o seu nível de dano antes de acertá-lo em cheio. Cada personagem possui um estratégia específica para malhar o saco e depois expulsá-lo, como Yoshi por exemplo: faça um salto curto e no ar ataque com A + ↓, repita isso por quatro, cinco ou seis vezes e depois acerte o saco com A + →.

Tarzan: Untamed

Jogar como Jane: complete os desafios Terk do primeiro mundo para habilitar a personagem Jane.

Jogue como Porter: complete os desafios Terk do segundo mundo para habilitar a personagem Porter.

Jogue como Terk: complete os três desafios Terk do último estágio para habilitar a personagem Terk.

The Simpsons: Road Rage

Todas as seqüências devem ser executadas na tela de Options e com os botões L + R pressionados. Um som sempre confirmará que o truque entrou.

Carro caixa de sabão: B, B, Y, X.

Smithers no carro do Sr. Burns: B, B, Y, Y.

Ônibus nuclear: B, B, Y, A.

Dinheiro extra: Y, Y, Y, Y.

Controlar o relógio: X, B, Y, A. Durante o jogo use o botão R para ligar e desligar o relógio.

Novas câmeras: B, B, B, B.

Visão traseira: X, X, X, Y.

Modo noturno: A, A, A, A.

Câmera lenta: A, X, B, Y.

Personagens achatados: X, X, X, X. Todas as pessoas, menos o seu personagem, estarão achatados.

Tony Hawk's Pro Skater 3

No menu principal, clique em Options e, na segunda lista de opções, escolha Cheats. Digite uma das senhas a seguir e clique em Accept Changes. Você vai ouvir um som de caixa registradora confirmando o truque.

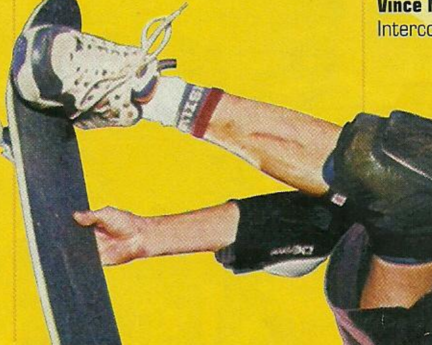
MARKEDCARDS: habilita todas as Cheats. Jogando no modo Career, pause o jogo e selecione a opção Cheats no menu. Todos os truques poderão ser ligados.

FREAKSHOW: todos os personagens secretos. São eles: Darth Maul, Wolverine, Officer Dick, Private Carrera, Ollie The Magic Bum, Kelly Slater, Demoness e Neversoft Eyeball Man. Muito louco!

POPCORN: abre todos os filminhos do jogo.

MAXMEOUT: status no máximo.

UNLIMITED: barra de especial sempre cheia



UFC Throwdown

Novos lutadores

Bruce Buffer: ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria peso-médio (middleweight).

Card Girl: ganhe o cinturão de prata com todos os lutadores inicialmente disponíveis no jogo.

Dana White: ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria peso-leve (lightweight).

John Mccarthy: ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria peso-pesado (heavyweight).

Lorenzo Fertitta: ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria absoluto (welterweight).

Mario Yamasaki: ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores das categorias peso-leve e peso-pesado.

Wave Race: Blue Storm

Abrir a tela de Password: na tela do menu de opções, aperte Start + Z + X, para abrir a opção Password. Use esta tela para digitar as senhas a seguir e destravar os truques.

DLPHNMOD: para competir montado sobre um golfinho.

KTUPWNPD: para abrir o circuito Dolphin Park.

MJV8LKL6: para abrir o circuito La Razza Canal.

LQ3TRKTE: para abrir o circuito Lost Temple Lagoon.

AJXY8P53: para habilitar a dificuldade Expert no modo Championship.

WCX5WP5A: para abrir o circuito Southern Island. Nesta pista, é possível executar um duplo Backflip, basta pressionar o botão A logo que as luzes ficarem verdes e usar um turbo antes de entrar na rampa. Essa manobra é muito difícil de ser executada.

WWE Wrestlemania X8

Novos lutadores

Chris Benoit: vença o WWE Undisputed Championship

Raven: vença o WWE Light Heavyweight Championship

Rhyno: vença o WWE Hardcore Championship

Ric Flair: vença o WWE European Championship

Stacy Keibler: vença o WWE Tag Team Championship

Vince McMahon: vença o WWE Intercontinental Championship



Game Boy Advance



Advance Wars

Resetar um jogo: durante a batalha aperte: Start + Select + B + A
Deletar bateria de salvamento: segure L + → + Select e ligue o aparelho.
Modo Campaign: complete o modo Campaign, vá para a tela de mapas e compre o Advance Campaign. Segure o botão Select e escolha o modo Campaign, para jogar em um nível de dificuldade muito superior, o computador usará técnicas mais ousadas e inteligentes. Este truque também abre o personagem Olaf.

Alienators: Evolution Continues

Passwords

02	MDKMZKCC
03	BHSZSKTC
04	ZKTSHKMC
05	JLPFDKHB
06	HMDBRKCB
07	GLDKLKZB
08	GLPKLKRB
09	GLDJBKKF
10	GLPJBKFF
11	GLDKBKZF
12	GLPKBKRF
13	GLDJLKHD

Atlantis: The Lost Empire

Passwords para todas as fases:

2	BMQDNPJS
3	BRZSGZDY
4	BVMJFYLG
5	B7JHPMHC
6	C6XQLUNF
Final	COCNQQIY

Batman Vengeance

Passwords

Ver todas as animações: NORA
Bombas de fumaça infinitas: LSMRTG
Todas as fases no modo Normal e mais quinze no modo Advance:

02	GOTHAM	WAYNE
03	BATMAN	AMY
04	BARBARA	NYGMA
05	GRAYSON	CARRIE
06	ROBIN	WESKER
07	TIM	BULLOCK
08	BATGIRL	GORDON
09	FRIES	JONES
10	VICTOR	OSWALD
11	ALFRED	TALIA
12	CATWOMAN	MONTOYA
13	JAMES	SCARFACE
14	DRAKE	CREEPER
15	HARVEY	DENT
16	SELINA	KYLE
17	BATARANG	
18	BRUCE	
19	QUINZEL	
20	JACK	
21	EDWARD	

BackTrack

Modo cheat: pressione o botão Select no menu Dark Side Of The Moon, depois aperte L, →, B, L, R, ←, para abrir a opção Build Secret Base. Nesta opção, aperte o botão A e depois insira uma das seguintes passwords:
Todas as armas: WEAP
Munição infinita: AMMO
Invencibilidade: GOD

Boxing Fever

Passwords

Amador	90HG6738
Contender	H7649DH5
Pro Am	2GG48HD9
Profissional	8G3D97B7
Mundial	B3G58318
Sobrevivente	G51FF888

Breath Of Fire

9999 pontos de experiência e ouro: antes de enfrentar Jade no Obelisk, ele vai lhe fazer uma pergunta e você deve responder "Yes". Depois sempre que ele lhe perguntar "Do you want to change your mind?", responda "No". Você participará de uma batalha contra um D.Flea, um Crab, um Flower, um G.Slime e um M.Slime, com a vitória você somará 9999 pontos de experiência e a mesma quantidade em ouro.



Britney's Dance Beat

Modo Cheat: use a password HMNFK ou NXRFP, para liberar todos os níveis e bônus do jogo.

Castlevania: Harmony Of Dissonance

Boss Rush Mode: termine o jogo uma vez e esta opção estará disponível na tela de título.
Jogue com Classic Simon: após habilitar o Boss Rush Mode faça: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Select na tela com o nome Konami. Esse truque habilita a versão antiga de Simon Belmont para o modo Boss Rush Mode.
Teste de som: após terminar o jogo fazendo o terceiro final (em que você salva Lydie e Maxim), a opção Sound Test ficará disponível na tela de menu.

Castlevania: White Night Concerto

Jogar como Maxim Kischine: após terminar o jogo uma vez, digite MAXIM na tela de Enter Name. Este personagem é mais rápido e pode saltar mais alto.
Jogar sem magia: depois de terminar o jogo uma vez, digite NO MAGIC na tela de Enter Name para jogar sem magias.
Dificuldade Hard: após terminar o jogo uma vez, digite HARDGAME na tela de Enter Name para jogar na dificuldade Hard.

Crash Bandicoot: The Huge Adventure

Turbo: termine o jogo uma vez para ganhar a habilidade turbo. Use o botão L para se mover mais rápido.
Double Jump: detone o N. Gin no segundo andar do estágio do chefe e ganhe o Double Jump.
Super Belly Flop: pegue todos os itens do jogo e você receberá a Super Belly Flop.
Tornado Spin: vença Tiny no terceiro andar do estágio do chefe e ganhe o Tornado Spin.

Cruis'n Velocity

Passwords para as fases

1: HLDDRTSN
2: HLDDSNST
3: HLDDNRLN
4: HLDDHVGD

Dark Arena

Passwords matadores: antes de inserir as senhas a seguir, use a seguinte Password: PWORD.
Modo Deus: S_X_N. Este código vai lhe oferecer energia infinita, todas as armas, todas as chaves, munição ilimitada, todos os mapas e seleção de fases. Atenção: o traço entre as letras, significa que você deve dar um espaço entre elas.
Energia infinita: HLGNDSBR
Munição ilimitada: NDCRSDRT
Todas as armas: THRBLDNS
Todas as chaves: KNGHTSFR
Todos os mapas: LMSPLLNG
Pular fase: NFTRWLLH. Vá para a tela do mapa e aperte Select para avançar à próxima fase.
Teste de som: CRSDR. Siga para a tela de opções e selecione Sound FX.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

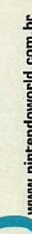
Andar nos telhados: durante o jogo, segure L e pressione: A, B, B, A, A, ↑, ↓.

Doom

Para executar as seqüências dos truques, você deverá estar segurando os botões L + R.
Modo Deus: A, A, B, A, A, A, A, A
Todas as armas, itens e chaves da fase: A, B, B, A, A, A, A, A
Invencibilidade: B, B, B, A, A, A, A, A
Modo frenético: B, A, B, A, A, A, A, A
Mapa do computador: B, A, A, A, A, A, A, A
Roupa radioativa: B, B, A, A, A, A, A, A
Níveis avançados: A, B, A, A, B, B, A, A (você poderá avançar até cinco níveis)
Fase Tower Of Babel: A, B, A, B, A, B, B, A

Dragon Ball Z: The Legacy of Goku

Energia infinita: depois de terminar o game uma vez, ao iniciar outra partida o personagem ter energia infinita.





Invencibilidade: isso não é exatamente um truque, mas um defeito (bug) na programação do jogo. Para executar a trapaça, procure algum inimigo que lance magias. Espere pelo seu ataque e voe (botão R) para ir em direção da magia lançada por ele. O ataque fará com que Goku aterrisse, mas o contador de vôo continuará na tela. Você estará invencível. O truque se desfaz quando você passa de uma tela para outra.
Energia fácil: quando seu personagem estiver quase sem energia, salve o jogo e pressione A + B + L + R + Start + Select para resetar o game e voltar com a energia cheia.
Itens infinitos: os itens Herbs e Senzu Beams sempre reaparecem no mesmo lugar quando você entra e sai de uma tela. Você pode ficar entrando e saindo e pegando quantos quiser.

Driven

Todas as pistas e carros: 29801
Stop Car: 07913
Master Car: 62972

Ecks vs. Sever

Passwords para ambos os times

Fase	Ecks	Sever
02	EXTREME	SEVERE
03	EXCITE	SURVIVE
04	EXCAVATE	SAVANT
05	EXCALIBUR	SUFFER
06	EXTORT	SULPHER
07	EXPIRE	SERVE
08	EXACT	SEETHE
09	EXHALE	SEVERAL
10	EXHUME	SEVERANCE
11	EXONERATE	SAVAGE
12	EXPEL	SACROSANCT

Password para o modo Multiplayer
VULNERABLE
VORACIOUS
VENDETTA
VIOLATE
VINDICATE
VESUVIUS

E.T.: The Extra-Terrestrial

Passwords
Fase 02: ↑, ↑, A, ↓, ↓, B, R, L
Fase 03: ←, ↑, →, ↓, L, A, R, B
Fase 04: A, ←, B, →, L, ↑, R, ↓
Fase 05: L, R, R, L, A, ↑, B, ←
Fase 06: L, ←, R, →, A, A, B, A
Fase 07: B, R, B, L, A, ↑, B, ↑
Fase 08: ↑, ↑, A, ↓, ↓, ←, A, B
Fase 09: →, B, B, ←, ↑, R, R, L
Fase 10: ←, ←, A, L, →, →, B, R

F-14 Tomcat

Passwords para as categorias Novato e Ás:

	Novato	Ás
02	DHGJ KLFF	XDFT RLFF
03	GSDF BFPT	KJTR DBPT
04	RRHC FDVM	RVBP ZJVM
05	BPSX FDNF	BMNQ YLNF
06	LDFS DTKQ	LFMS DNBQ
07	PXSB SZNJ	PGHP CZNJ
08	DKXZ GZQK	DKDG BPQK
09	GKQB GHCT	GSYP ZLCT
10	DTRH RPFJ	DCZX RPQR
11	WZPK JYZX	WRTN JYSX
12	JDZFLKFV	JDPQ MLRT
13	SPNG DRRG	SPBX BMRG
14	SFGF JHDH	SPXP RGDH
15	LPFH PRFZ	LPFG NBGZ
16	TDKZ XSHX	TQWJ GZHN
17	DGBV KMNB	BGJK SZPQ
18	KJHG RJCB	PLMN HRTY
19	VBMQ RWTP	GLMR TRRC
20	LKFD SPBV	NHDJ PBCX
21	NHDC DKPM	LCML FLTC

Final Fight One

Configuração de controle: pause o jogo e segure L+R+B+A.

Segredos

Durante o jogo, você somará pontos de luta que servem para abrir alguns segredos. Para habilitar todos os bônus, você precisará juntar 2.000 pontos. Veja a ordem em que eles são ganhos:
Vidas extra: na tela de configuração do jogo, você poderá estender o número de vidas até nove.
Seleção de estágio: jogue em qualquer dos seis estágios.
Mudar cores para todos os personagens: habilita novas cores de roupa para todos os personagens e mais os secretos Alpha Guy e Alpha Cody.
Soco automático: segure o botão de ataque e seu lutador dispara os golpes automaticamente.

Golden Sun

Troque o nome dos personagens: quando você escolher um novo nome para Robin, aperte o botão Select três vezes. Entre com um novo nome para Robin e depois execute a seqüência: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, Select, para poder trocar também o nome de Gerald, Ivan e Mary.

Gradius Galaxies

Poder total: pause o jogo e faça: ↑, ↑, ↓, ↓, L, R, L, R, B, A e Start. Você terá todas as armas com o poder máximo. Esse truque não poderá ser executado muitas vezes.
Autodestruição: pause o jogo e faça: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A e Start.

GT Advance 2: Rally Racing

Todas as pistas: na tela de título, mantenha pressionados os botões L + B e aperte → no direcional.
Todos os carros: na tela de título, mantenha pressionados os botões L + B e aperte ← no direcional.
Todas as peças: na tela de título, segure pressionados os botões L + B e aperte ↑ no direcional.
Modo extra: na tela de título, segure pressionados os botões L + B e aperte ↓ no direcional.

Guilty Gear X Advance

Habilite Dizzy
Vença Dizzy em sua versão demoníaca jogando no modo Survival. Alternativamente, vença Dizzy no estágio 10 do modo Arcade.
Habilite Testament
Vença Testament em sua versão demoníaca jogando no modo Survival. Alternativamente, vença Testament no estágio 9 e Dizzy no estágio 10 do modo Arcade.
Modo Extra
Jogando no modo Survival, detone os lutadores em suas versões demoníacas e habilite o Extra Mode. Neste modo, você poderá executar novos movimentos e especiais.
Modo Original
Termine o jogo no modo Survival e abra o Original Mode.
Mudar a roupa
Na tela de seleção de personagens, pressione Start ou Select quando escolher seu lutador.

Hot Wheels Burnin' Rubber

Novos carros: para cada vitória nas diferentes pistas do jogo, um novo carro será habilitado.

Ice Age

Passwords
Seleção de fases: NTTTTT
Galeria de imagens: MFKRPH

Fase	Senha
02	PBBQBB
03	QBCQBB
04	SBFQBB
05	DBKQBB
06	NBTQBB
07	PCTQBB
08	RFTQBB
09	CKTQBB
10	MTTQBB

Jackie Chan Adventures: Legend Of The Dark Hand

Modo Cheat: na tela com as palavras Press Start, segure R e pressione B, A, ←, ↓, ↑, →. Esta seqüência vai liberar todas as fases e Scrolls.

Jimmy Neutron: Boy Genius

Passwords

Easy	Hard
Asteroids:	
WM5DR5H3MCLB	2040YL61TTOT
Yokian Moon:	
KVZQG3Q50LZG	GGP6WCC273-3
Yolkus:	
51867F7MJ5YP	2H?-!L81TTOK
Yokian Palace:	
MMS-KXBVC4FS	+R6H!L91TTOF
Dungeon:	
N?+94T1?DJXW	456N$DWBWM?F
Poutra:	
939BSYT41NOZ	XZ16F2F8NS$!
King Goobot:	
BD5VVRDF3GXV	GRZB87HNYFR2
Final:	
3L!VPH26V7$8	+CLT3LD1TTSF

King Of Fighters EX

Habilitar Geese: termine o jogo usando o time Fatal Fury.
Habilitar Iori: termine o jogo usando o time Hero.
Extra Strikers: complete o game usando qualquer time e habilite K', Maxima e Vanessa como novos Strikers.



Konami Collector's Series: Arcade Advanced

Modo de alta resolução para o game Frogger: na tela de título do game Frogger, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.
Modo de alta resolução para o game Gyruss: na tela de título do game Gyruss, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.
Vida extra para o game Rush N' Attack: na tela de título do game Rush N' Attack, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.
Modo de alta resolução para o game Scramble: na tela de título do game Scramble, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.
Fase bônus para o game Time Pilot: na tela de título do game Time Pilot, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start. Uma fase com cenário pré-histórico aparecerá durante o jogo.
Novos lutadores para o game Kung Fu: na tela de título do game Kung Fu, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start. Encontre os lutadores secretos no modo Versus.

■ : GameCube
■ : Game Boy Advance
■ : Game Boy / Game Boy Color
■ : Nintendo 64
■ : Super NES

Lego Bionicle: Tales Of The Tohunga

Use as senhas para habilitar os mini jogos:

Gali	9MA268
Kopaka	V33673
Lewa	3LT154
Onua	8MR472
Pohatu	5MG834
Tahu	4CR487

Motocross Maniacs Advance

Habilite novos pilotos

Touro Dave: vença a classe Advance do campeonato.

Rob Omega 0605: vença a classe Expert do campeonato.



No Rules

Passwords

Chefe 1: 13TYNLP18J34
Fase 2: DPTYNLP17ZM!
Chefe 2: PPTDDLS18J26
Fase 3: NKTDDLS18J24
Chefe 3: K7RFNLKH8J39
Fase 4: JTRFNLKH8J3v
Chefe 4: TFQFNL9H8J2R

Peter Pan: Return To Neverland

Passwords

Jungle: RGCKYD
Beach: PGCMMD
Forest: CNCGKG
Ship: ZGWYCR

Planet Of The Apes

Fase	Passwod
02	64N4HY
03	F5BMGF
04	B1SKZR
05	76FNHB
06	P7GRXK
07	6B7VM#
08	QK6293
09	JDDUTJ
10	046PJ#
11	3#9QLS
12	C12KYY
13	CBCYPH

Power Rangers: Time Force

Password para a batalha final: 8QSD

Rampage Puzzle Attack

Passwords

Todas as fases e personagens: GJPPNLPTNQ

Fase	Password
Tokyo 1-1	GQGGHKGBHF
Tokyo 1-2	LLMLMPLQMT
Tokyo 1-3	GJJBHKGBHF
Tokyo 1-4	BDFGCFBGCK
Tokyo 1-5	GSBBHKGBHF
Delhi 2-1	LPRQMPLQMT
Delhi 2-2	QKNLRTQLRP
Delhi 2-3	BFKGCFBGCK
Delhi 2-4	QBGLRTQLRP
Delhi 2-5	LQCQMPLQMT
Helsinki 3-1	GLSBHKGBHF
Helsinki 3-2	BGPGCFBGCK
Helsinki 3-3	GBLBHKGBHF
Helsinki 3-4	LQHQMPLQMT
Helsinki 3-5	QLDLRTQLRP
Paris 4-1	BKTGCFBGCK
Paris 4-2	LMLRMPLQMT
Paris 4-3	GJHCHKGBHF
Paris 4-4	BDDHCFBGCK
Paris 4-5	GSKCHKGBHF
Hollywood 5-1	LPQRMPLQMT
Hollywood 5-2	QKMMRTQLRP
Hollywood 5-3	BFJHCFBGCK
Hollywood 5-4	QBPMRTQLRP
Hollywood 5-5	LQBRMPLQMT
Washington D.C.6-1	GLRCHKGBHF
Final	GQJTMHKBHF

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Lutadores secretos e famosos

Michael Jackson: na tela do menu principal, coloque o cursor sobre a opção Arcade e pressione: ←, ←, →, →, ←, →, L + R.

Shaquille O'Neal: na tela do menu principal, coloque o cursor sobre a opção Survival e faça a seqüência: ←, ←, ←, ←, →, →, ←, ←, →, L + R.

Rumble Man: na tela do menu principal, coloque o cursor sobre a opção Championship e faça a seqüência: ←, ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, L + R.

Passwords campeãs

Afro Thunder: $KBBNGGG$C37G
Angel Rivera: $8DNNGGG$C7JB
Jet Chin: $WF7PGGG$C779
Joey T.: $2KPWGGG$C7YZ
Johnny Blood: $KHJPGGG$C3XX
Lulu Valentine: $WWNVGGG$C3KJ
Mama Tua: $8GZTGGG$C76J
Michael Jackson: $MNXVGGG$C37Z
Rumble Man: $6LNZGGG$W7G7
Shaq: $HMBNGGG$C361

Rocket Power: Dream Scheme

Passwords

Ocean Shores Beach	4GWD!KL1
Mad Town	MFKGTB!R
Elementary School	2V74BFDG
Town Square	6!LN99V5
Neighborhood	?FXX6BLJ
Spooky Woods	2L!DZHS8

Sonic Advance

Tails e Sonic ao mesmo tempo: na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Sonic e faça a seqüência: ↑, →, ↓, →, L, →, R, →, A. Ao final do processo, você terá selecionado Sonic e Tails aparecerá no jogo para ajudar o amigo.



Spider-Man: The Movie

Melhorar a defesa: termine o game uma vez e, na próxima jogada, seu personagem usará o uniforme preto que é mais resistente.

Força extra: termine o game duas vezes e, na próxima jogada, seu personagem estará mais forte.

Seleção de fases: termine o game três vezes e, na próxima jogada, basta apertar o botão de Pause e escolher qualquer uma das fases.

Sponge Bob Squarepants: SuperSponge

Fase	Password
Fase 01:	BGNR
Fase 02:	CLMB
Fase 03:	KVNF
Fase 04:	WKGA
Fase 05:	DFVJ
Fase 06:	NGPS
Fase 07:	WMCV
Fase 08:	XNAD
Fase 09:	HPJQ
Fase 10:	QHDG
Fase 11:	WFXM
Fase 12:	MNTL
Fase 13:	QGAV
Fase 14:	LXHK
Fase 15:	HGCD
Fase 16:	CNXK
Fase 17:	LKKV
Fase 18:	PVHS
Fase 19:	JAST
Fase 20:	WMBT

Spyro: Season Of Ice

Todas as seqüências devem ser executadas na tela de título do jogo e no exato momento em que as palavras Press Start surgirem na tela.

Seleção de fases: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓ e o botão A.

99 vidas: ←, →, →, →, ↓, ↑, →, ↑, A.

Energia infinita no mundo Sparx: ↓, ↑, ↑, ↓, ←, →, →, ←, A.

Armas ilimitadas no mundo Sparx: ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓, A.

Armas especiais no mundo Sparx: →, ↑, →, ←, ↓, ↑, ←, ↓, A. Em seguida use um destes comando durante o jogo:

Escudo: ↑ + Select
Bomba: → + Select
Tiro rápido: ← + Select
Bombas teleguiadas: ↓ + Select
Todas as chaves: L + Select



Star Wars: Episode 2 – Attack of the Clones

Passwords

	Apprentice	Padawan	Knight
Fase 02	BLDBGP	BHDBGJ	BJDGGM
Fase 03	BMFBHN	BHFBHJ	BJFGHM
Fase 04	BMGBDN	BHGBDJ	BJGGDM
Fase 05	BMHBFN	BHHBFJ	BJHGFM
Fase 06	BMKBCN	BGKBCK	BJKGCM
Fase 07	BMLBSN	BGLBSK	BJLGSM
Fase 08	BMMGTS	BGMBTK	BJMGTM
Fase 09	BMNGQS	BGNBQK	BJNGQM
Fase 10	BMPGRS	BGPBRK	BJPGRM
Fase 11	BLQGNT	BGQBNK	BGQGNP

Final: **BGRBPK**

Star Wars: Jedi Power Battles

Passwords

Qui-Gon Jinn última fase: VHR3BFJ
Mace Windu última fase: VC1GCYH
Obi-Wan sexta fase: OBJ3B6F
Darth Maul sexta fase: VCJON2K



The Scorpion King: Sword Of Osiris

Na tela de Passwords, faça a combinação indicada:

Seleção de fases: azul, verde, verde, azul

Habilitar Cassandra: Mathayus, Menmon, Isis, Mathayus



Turok: Evolution

Passwords

Fase 1-2: K8T87 NL46K 6T8K
Fase 1-3: K8T87 NL46K T7R3
Fase 1-4: K8T87 NL46K 4V2T
Fase 2-1: K8T87 NL46K 7NR1
Fase 2-2: K8977 N5408 VR0S
Fase 2-3: K8T77 NL42R 2T74
Fase 2-4: K8T77 NL42R 39KV
Fase 3-1: K8T77 NL42R KV41
Fase 3-2: 55987 L5452 V052
Fase 3-3: 5K987 V5452 3678
Fase 3-4: 5K987 V5452 LV15
Fase 4-1: 5K987 V5452 3K21
Fase 4-2: 5K987 V5452 9VL2
Fase 4-3: KK987 V2457 TV7L
Fase 4-4: KK987 V2457 5RTV
Fase 5-1: KK987 V245T K69L
Fase 5-2: KK987 V245T 759T
Fase 5-3: KL987 NT465 364V
Fase 5-4: KL987 NT465 TK8N

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Minigames: na tela de seleção de áreas, segure Select e aperte L, L, B, A, R. Uma lista com todos os minigames do jogo aparecerá e você poderá selecioná-los.

Game Boy / Game Boy Color



Aladdin

Passwords



Fase 2: 130B
Fase 3: 231B
Fase 4: 332B
Fase 5: 433B
Fase 6: 534B
Fase 7: 635B
Fase 8: 736B
Fase 9: 837B
Créditos: 938B

Castlevania 2 Belmont's Revenge

Passwords

Castelo de Cristal: vela, coração, coração, bola.
Castelo de plantas: coração, coração, vazio.
Castelo de pedra: coração, coração, bola, vazio.
Castelo do Drácula: coração, bola, vela, vazio.
Começar com dez vidas: vela, vela, coração, coração.

Disney's A Bug's Life

Passwords



Fase 01: BL26
Fase 02: 9LK
Fase 03: [illegible]K
Fase 04: 6652
Fase 05: BKK2
Fase 06: 2PLB
Fase 07: 6562
Fase 08: L59B

Ghost 'n Goblins

Passwords para primeira jornada

Level 2: L ♥ K ♥ ♥ ♥ B L
Level 3: Q Ø M ♥ ♥ ♥ 1 H
Level 4: P S 5 ♥ 7 ♥ B 4
Level 5: T J R ♥ 7 ♥ 2 ♥
Level 6: J J T ♥ 7 ♥ 7 L
Chefe Final: K D C ♥ H ♥ S H

Passwords para segunda jornada

Level 1: G N ♥ ♥ K 0 0 H
Level 2: G N 1 ♥ 5 0 8 J
Level 3: X 4 3 ♥ 5 0 M R
Level 4: L S 5 ♥ 9 1 1 4
Level 5: D N 7 ♥ 9 3 ♥ 7
Level 6: X N 9 ♥ 9 3 3 3
Chefe Final: N 8 C ♥ K 4 0 N

Harvest Moon

Dinheiro fácil: quando começar o game, vasculhe o armário para encontrar $ 1.000.
Ovos infinitos: espere até que uma de suas galinhas ponha um ovo diretamente na caixa. Molhe o ovo e ele irá se transformar em um bloco. Pegue o "ovo" e você terá ovos infinitos e muita grana.
Para ser um mestre do rancho: na tela principal, aperte A, B, Start e Select ao mesmo tempo. Você começará com 9.000 GP, uma vaca e uma galinha.
Venda ovos a preço de galinha: pegue um ovo e coloque na incubadora. Então, vá até o Shop e selecione a opção Sell Chicken, mas escolha o seu ovo. O dono irá lhe pagar pelo ovo o preço da galinha.

Hot Wheels Stunt Track Driver

Passwords (Way Too Fast)

Fase	Password
2	→, A, →, B, ←, ↓
3	↓, →, B, →, ↓, B
4	→, →, ↓, A, ↓, A
5	↑, A, A, ↓, ←, ↑
6	←, ↑, A, B, B, →
Final	↓, ←, ↑, A, ↓, →

Mega Man: Dr. Wily's Revenge

A melhor ordem para vencer os inimigos:
1. Fire Man
2. Cut Man
3. Elec Man
4. Ice Man

Passwords

Coloque as bolinhas nos quadradinhos, seguindo as coordenadas a seguir:
Cut Man: A1, B1, B2, C4, D2.
Elec Man: A2, B2, C3, D1, D3.
Ice Man: A3, B2, B3, B4, C4.
Dr. Wily: A2, A3, B4, C2, C3.
Começar com o Rolling Cutter: A4, B3, C4, D3, D4.
Começar com o Elec Beam: A2, A4, B3, D1, D2.
Começar com o Ice Slasher: A1, A2, B2, B3, D4.

Mega Man II

Ordem para enfrentar os inimigos:
1. Clash Man
2. Metal Man
3. Wood Man
4. Air Man
5. Needle Man
6. Magnet Man
7. Hard Man
8. Top Man

Passwords

Use estas combinações para ir direto à fase desejada:
Metal Man: A1, B3, B4, C3, D1, D2, D4.
Wood Man: A1, A3, C3, D1, D2, D4.
Air Man: A1, A3, B4, C3, D1, D2, D4.
Needle Man: A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4.
Magnet Man: A2, A3, B1, B4, C2, C3, D1, D4.
Hard Man: A2, A3, B1, B4, C2, D1, D4.
Top Man: A2, A3, B1, B4, C2, C3, C4, D1.
Dr. Wily: A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1.
Começar com quatro tanques de energia: A2, A4, B3, B4, C1, C2, D2, D3.

Men In Black The Series

Passwords

Fase 2: Manhattan: 2710
Fase 3: Sewer System: 1807
Fase 4: Aerodome: 0309
Fase 5: Rooftops: 2705
Fase 6: Woods: 3107
Assista ao Game Celebration: 1943
Como voar: coloque a Password 0601. Uma mensagem de erro vai aparecer. Pressione START e isso vai levá-lo à tela principal. Comece o game e, enquanto estiver jogando, voar. No ar, pressione → ou ← para se mover e ↓ ou Select para descer.

Metal Gear Solid

Mais missões no Mission Select: abra o Mission Select Mode terminando o game na dificuldade Easy. Em seguida, termine novamente, desta vez no Normal. Agora você terá acesso ao Special Mode, com as novas missões.
Seleção de fase: termine o jogo na dificuldade Easy para abrir um modo que permite ao jogador começar da fase que quiser, porém, com novos objetivos.
Habilite o Sound Mode: complete todas as VR Mission no practice e Time Attack para acessar o Sound Mode.

Montezuma's Return

Passwords

Vidas Infinitas: ELEPHANT
Passe através das portas: SUNSHINE

Pokémon Crystal

As Pokébolas especiais

Ao todo são sete novas Pokébolas, cada uma criada a partir de um dos frutos (Apricorns) coloridos conseguidos (apenas uma de cada tipo por dia) em árvores específicas do mapa. Essas Pokébolas possuem um alto índice de sucesso de captura e são confeccionadas por Kurt, o mestre criador de Pokébolas na cidade de Violet. Confira os itens necessários para forjar cada uma das novas belezuras e para que tipo de criatura ela vai servir:

Fast Ball
Item: White Apricorn
Usada na captura de Pokémon que se retiram da batalha logo que você tenta atacá-los (como os três Pokémon Lendários).

Lure Ball
Item: Blue Apricorn
Sucesso na captura de Pokémon pescado.

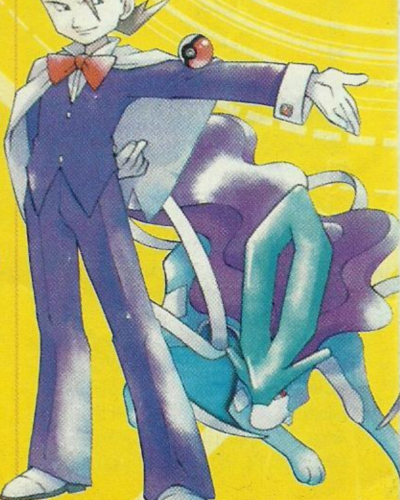
Level Ball
Item: Red Apricorn
Quanto maior for a diferença entre o nível de seu Pokémon em relação ao de seu alvo (com vantagem para você, claro), maior a freqüência de captura desta Pokébola.

Heavy Ball
Item: Black Apricorn
Apropriada para captura de Pokémon pesados (Onix, Snorlax...)

Love Ball
Item: Pink Apricorn
Captura com grande índice de sucesso qualquer Pokémon que seja da mesma espécie, mas de sexo oposto ao de seu Pokémon em combate.

Friend Ball
Item: Green Apricorn
Selecione para a batalha, um Pokémon da mesma espécie que você estiver capturando e será um tiro certo.

Moon Ball
Item: Yellow Apricorn
Extremamente eficaz contra Pokémon que evoluem com o uso da pedra Moon Stone (Clefairy, Jigglypuff e Nidorans).



Pedras e itens de evolução
O avô de Bill mora na rota 25 e vai lhe entregar cinco das sete pedras evolutivas, o lance é mostrar o Pokémon certo para ele.
Ever Stone: Lickitung (o Pokémon que estiver carregando esta pedra não vai evoluir)
Leaf Stone: Oddish (evolui Gloom, Weepinbell e Exeggcute)
Water Stone: Staryu (evolui Poliwhirl, Shellder, Staryu e Eevee)
Fire Stone: Vulpix (evolui Vulpix, Growlithe e Eevee)
Thunder Stone: Pichu (evolui Pikachu e Eevee)
Sun Stone: vença o torneio de captura do National Park (evolui Gloom e Sunkern)
Moon Stone: na Mt. Moon, rota 27 (evolui Nidorina, Nidorino, Clefairy e Jigglypuff)
Metal Coat: no SS Aqua Captain (com este item equipado troque os seguintes Pokémon: Magnemite, Scyther ou Onix)
King's Rock: encontrado na Slowpoke Well (na troca evolui Slowpoke e Poliwhirl)
Dragon Scale: na Mt. Mortar, rota 27 (na troca evolui Seadra)
Up-grade: encontrado na Silph Co. (na troca evolui Porygon)
Varas de pescaria
Old Rod: fale com o Fishing Guru no Pokecenter na route 32
Good Rod: fale com o Fishing Guru na casa a direita do Mart em Olivine
Super Rod: fale com o Fishing Guru na route 12 ao sul de Lavander

Pokémon Trading Card Game

Cards de energia infinitos: vá até o laboratório do Dr. Ooyama e lute contra Mikasa. A cada vitória, você ganhará Boosters cheios de Cards de energia.
Promo Card Slowpoke Lv.9: pegue 59 dos seus Cards de energia e um pokémon básico e faça um Deck com eles. Selecione o Deck como o seu Dueling Deck. Então vá falar com o garoto no Fire Club. Ele vai lhe pedir todos os Cards usados. Coloque Yes para dar os Cards e ganhar o Slowpoke.

Rayman

99 vidas: a qualquer momento do jogo, aperte Start para dar Pause e digite a seqüência: A, →, B, ↑, A, ←, B, ↓, A, →, B, ↑, A, ← e B.

Street Fighter Alpha: Warriors Dreams

Lute contra Bison: selecione o lutador e segure pressionados os botões Select, B e A até o início da luta.
Lute contra Akuma: como na dica anterior, basta selecionar o lutador e ficar segurando Start, B e A simultaneamente até o início da luta.

Super Mario Bros. Deluxe

Voe por toda a tela: a qualquer momento, pause o game e pressione a seqüência: A, A, A, B,B,B.
Comece com 10 vidas: antes de começar o jogo, entre na opção Toy Box e fale com o vidente. Fique selecionando as cartas até conseguir a carta "Extremely Lucky". Depois, inicie o jogo para começar com dez vidas.
Continues limitados: segure o botão A durante a tela de Game Over.
Vidas infinitas: quando perder a vida, segure o botão A até a tela do mapa aparecer.
Jogue com Luigi: pressione o botão Select na tela do mapa.

The Legend Of Zelda: Oracle Of Ages

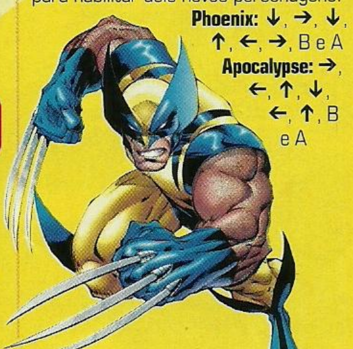
Loja secreta: coloque o cartucho de Zelda: Oracle of Ages (originalmente desenvolvido para o GBC), no seu GBA e siga para a Rennu Village – a primeira vila encontrada no jogo – e procure por uma porta fechada. Em seguida, faça pontaria e atire no mini-game, a porta vai se abrir e você terá acesso a uma nova loja de itens. Nessa loja, qualquer item pode ser comprado por 100 rupees.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Super Passwords
V!T!MBBBBBVV: 50,000 em grana jogando com Tony Hawk e nenhum objetivo completado.
B58LPTGBBBBV: todas as pranchas e fases habilitadas, jogando com Tony Hawk.
B8SD2!!!!!T!: todos os objetivos completados jogando com Tony Hawk.
VTO!3TT!TZT1: 80,150 em grana, todas as pranchas e fases habilitadas.

X-Men Mutant Academy

Na tela-título, digite os códigos abaixo para habilitar dois novos personagens:
Phoenix: ↓, →, ↓, ↑, ←, →, B e A
Apocalypse: →, ←, ↑, ↓, ←, ↑, B e A



Nintendo 64

007: O Mundo Não É O Bastante

Modo Wildfire: complete a fase City Of Walkaways 2 na dificuldade Agent em menos de 3:40.
Fase Air Raid: complete a fase Masquerade na dificuldade Agent em menos de 3:15.
Fase Castle: complete a fase Subway na dificuldade Agent em menos 2:15.
Fase Team King Of The Hill: complete a fase King's Ransom na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 2:20.
Fase Sky Rail: complete a fase Cold Reception na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 3:15.
Novos civis: complete a fase City of Walkaways 1 na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 3:35.
Novos soldados: complete a fase Midnight Departure na dificuldade Agent com tempo inferior ou igual a 3:05.
Novas roupas: complete a fase Curiour na dificuldade Secret Agent com tempo inferior ou igual a 2:00.
Novos agentes: complete a fase City of Walkways na dificuldade Secret Agent com tempo inferior ou igual a 3:45.
Novos cientistas: complete a fase Masquerade na dificuldade 00 Agent com tempo inferior ou igual a 4:20.
Personagens conhecidos: complete o game na dificuldade Agent para habilitar os personagens Alec Trevlyan (006), Wai Lin, Max Zorin, May Day e Christmas Jones.

Aero Gauge

Naves extras: na tela título, onde está escrito "Push Start", pressione simultaneamente ↑, C-↓, L, R e Z três vezes no controle 2 e Start no controle 1. Se o código for feito corretamente, você poderá correr com cinco veículos diferentes: Reaper, Vengeance, Prowler, Dominator e o controle de Nintendo 64.
Trocar a cor das máquinas: na tela de seleção de máquinas, ilumine a de sua preferência e, em seguida, pressione R para ver as cores disponíveis. Escolha sua cor favorita e pressione A ou Z para selecionar a máquina.

Army Men: Sarge Heroes

Todas as Armas: na tela de passwords, entre com a senha NSRLS.
Munição: na tela de password, digite a senha MMLVSRM.
Modo Nanico: na tela de password, entre com a senha DRVLLVSMM.

Jogue com Plastro: na tela de password, digite PLSTRLVSVG.
Jogue com Vikki: entre com a password GRNGRLRX.
Escapada relâmpago: a qualquer momento, segure ao mesmo tempo R, L e C-↓. Você será teletransportado para o ponto onde de partida da missão.

Passwords

Fase	Password
Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff Mission	MSTRMN
Forest	TLLTRS
Hoover Mission	SCRDCT
Thick Mission	STPDMN
Snow Mission	BLZZRD
Shrap Mission	SRFPNK
Fort Plastro	GNRLMN
Scorch Mission	HTTTRT
Showdown	ZBTSRL
Sandbox	HTKTTN
Kitchen	PTSPNS
Living Room	HXMSTR
The Way Home	VRCLN

All Star Baseball 2001

Trilhas do Baseball: entre com o código WLDWLDWST
Grenade Baseball: entre com o código BCHBLKTPTY
Gráficos com névoa: entre com o código MYEYES
Escuro: entre com o código WTOTL
Jogadores voadores: entre com o código FLYAWAY
Jogadores pequenos: entre com o código TOMTHUMB

Armorines: Project S.W.A.R.M.

Corra Mais Rápido: pause o jogo e selecione Cheats. Agora escreva a palavra Sonic e você começará a correr duas vezes mais rápido.
Modo Papel e Caneta: na tela de Cheats, entre com a palavra Sketchy.
Todas as armas: na tela de Cheats, entre com a palavra Loaded.
Novos personagens no Multiplayer: na tela de Cheats, entre com as palavras, Claw, Ugly e Leggy. Assim você abrirá três novos personagens no Multiplayer.

Army Men: Sarge's Heroes 2

Jogar como General Plastro: coloque a palavra PLSTRLVSVG como Password.
Todas as armas: coloque a palavra GBZRK como Password.
Munição infinita: coloque a palavra SLGFST como Password.
Jogar como Vikki: coloque a palavra GRNGRLRX como Password.
Modo Debug: coloque a palavra THDTST como Password.
Bonecos em miniatura: coloque a palavra DRVLLVSMM como Password.

Banjo-Kazooie

Códigos

Para funcionarem, é necessário que você complete uma série de quebra-cabeças que ficam na casa de Banjo. Para acessá-los, fique em cima do tapete verde e olhe (aperte C-↑ para usar a visão de Banjo) para o quadro de Bottles (a marmota) duas vezes. Depois de completar cada quebra-cabeça e receber um código, coloque-o no mural do Underwater Castle (Castelinho de areia) na Treasure Trove Cove, usando a bicada da Kazooie nas letras que ficam no chão. Estes códigos não podem ser salvos e precisam ser reconquistados cada vez que você liga o jogo.

Códigos que aparecem após completar os quebra-cabeças:

bottlesbonusone: Banjo cabeçudo
bottlesbonustwo: Banjo com mãozonas
bottlesbonusthree: Kazooie cabeçuda
bottlesbonusfour: Banjo magrelão
bottlesbonusfive: Banjo grandão com cabecinha
bigbottlesbonus: Banjo grandão e cabeçudo
nobonus: Volta ao normal

Entre novamente na casa do Banjo e olhe para o quadro de Bottles para revelar um novo quebra-cabeça e este código:

wishywashyBanjo: Banjo vira uma máquina de lavar roupas

Códigos "Cheat"

Na tela Treasure Trove Cove, dentro do Underwater Castle, use a bicada da Kazooie para escrever a palavra "CHEAT". Feito isso, digite as seguintes combinações para acessar vários truques diferentes. Não se esqueça que para código que você for digitar, é preciso escrever "CHEAT" antes:



Vidas infinitas:
LOTSOFGOESWITHMANYBANJOS
Energia máxima:
ANENERGYBARTOGETYOUFAR
Vôo infinito:
GIVETHEBEARLOTSOFAIR
Ovos infinitos:
BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS
Mumbo tokens infinitos:
DONTBEADUMBOGOSEEMUMBO
Penas vermelhas infinitas:
NOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY
Para abrir o portão trancado na parede de pedra em Gobi's Valley e pegar o ovo azul:
ADESERTDOOROPENSWIDEANCIENTSECRETSWAITINSIDE
Para fazer a Sharkfood Island surgir do mar, em Treasure Trove Cove e pegar o ovo roxo no topo:
OUTOFTHESEAITRISESTOREVEALMORESECRETPRIZES
Para liberar a chave de gelo (Ice Key) escondida em Freezeezy Peak:
NOWYOUCANSEEANICEICEKEYWHICHYOUCANHAVEFORFREE
Para abrir o tonel marcado com um X na sala do alçapão em Mad Monster Mansion e encontrar o ovo azul claro:
DONT YOU GO AND TELL HER ABOUT THE SECRET IN HER CELLAR
Para o ovo verde surgir em cima de Loggo, o monstro-privada, em Mad Monster Mansion:
AMIDSTTHEHAUNTEDGLOOMASECRETINTHEBATHROOM
Para o ovo amarelo surgir sobre a mesa da casa de árvore de Nabnuts, em Click Clock Wood:
NOWBANJOWILLBEABLETOSEEITONNABNUTSTABLE
Para o ovo vermelho surgir na cabine do capitão, em Rusty Bucket Bay:
THISSECRETYOULLBEGRABBININTHECAPTAINSCABIN
Para abrir Treasure Trove Cove:
THISCOMESINHANDYTOOPENSOMEWHERESANDY
Para abrir Clanker's Cavern:
THERESNOWHEREDANKERTHANINWITHCLANKER
Para abrir Mad Monster Mansion:
THEJIGGYSNOWMADEWHOLEINTOTHEMANSIONYOUCANSTROLL
Para abrir Gobi's Valley:
GOBISJIGGYISNOWDONETREKONINANDGETSOMESUN
Para abrir Rusty Bucket Bay:
WHYNOTTAKEATRIPINSIDEGRUNTYSRUSTYSHIP
Para abrir Click Clock Wood:
THISONESGOODASYOUCANENTERTHEWOOD
Para abrir Freezeezy Peak:
THEJIGGYSDONESOOFFYOUGOINTOFREEZEEZYPEAKANDITSSNOW
Para abrir Bubblegloop Swamp:
NOWINTOTHESWAMPYOUCANSTOMP
Para abrir segunda porta das notas:
THESEGORIGHTONTHROUGHNOTEDOORTWO
Para abrir terceira porta das notas:
NOTEDOORTHREEGETINFORFREE
Para abrir quarta porta das notas:
TAKEATOURTHROUGHNOTEDOORFOUR
Para abrir quinta porta das notas:
USETHISCHEATNOTEDOORFIVEISBEAT
Para abrir sexta porta das notas:
THISTRICKSUSEDTOOPENNOTEDOORSIX
Para abrir sétima porta das notas:
THESEVENTHNOTEDOORISNOWNOMORE
Para levantar os dois canos próximos a Clanker's Cavern:
BOTHPIPESARETHERETOCLANKERSLAIR
Para levantar o grande cano ao lado de Clanker's Cavern:
YOULLCEASETOGRIPEWHENUPGOESAPIPE
Para abrir a passagem próxima a Clanker's Cavern para o quadro de Click Clock Wood:
ONCEITSHONEBUTTHELONGTUNNELGRILLEISGONE
Para fazer a plataforma do Jiggy em Click Clock Wood surgir:
DONTDESPAIRTHETREEJIGGYPODIUMISNOWTHERE
Para abrir a grelha que bloqueia o quadro de Rusty Bucket Bay: THE GRILLE GOES BOOM TO THE SHIP PICTURE ROOM
Para abrir a grelha dentro da estátua gigante da bruxa (próximo a Bubblegloop Swamp):
SHESANUGLYBATSOLETSREMOVEHERGRILLEANDHAT
Para remover o cubo de gelo que bloqueia o quadro de Freezeezy Peak:
ITSYOURLUCKYDAYASTHEICEBALLMELTSAWAY
Para remover todas as teias de aranha que bloqueiam passagens:
WEBSSTOPYOURPLAYSOTAKETHEMAWAY
Para destruir o olho da estátua de Gruntilda em Mad Monster Mansion:
GRUNTYWILLCRYNOWYOUVESMASHEDHEREYE
Para elevar o nível da água em Rusty Buck Bay:
UPYOUGOWITHOUTAHITCHUPTOTHEWATERLEVELSWITCH
Para remover o portão que bloqueia o caminho para a cripta, próximo a Mad Monster Mansion:
YOUWONTHAVETOWAITNOWTHERESNOCRYPTGATE
Para remover a tampa do caixão na cripta: THISSHOULDGETRIDOFTHECRYPTCOFFINLID
Para remover todas as paredes quebráveis:
THEYCAUSETROUBLEBUTNOWTHEYRERUBBLE
Plataforma Fly:
YOUWONTBESADNOWYOUCANUSETHEFLYPAD
Plataforma Shock Jump:
YOULLBEGLADTOSEETHESHOCKJUMPPAD

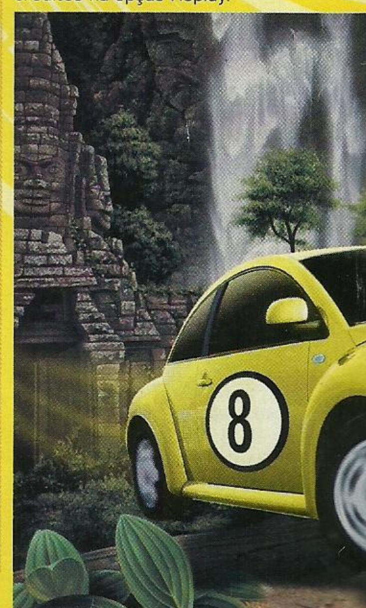
Observação: você não pode jogar os quebra-cabeças enquanto não chegar ao Underwater Castle, no Treasure Trove Cove.

Banjo-Tooie

Páginas de Cheato

Siga para Mayahem Temple, entre na Code Chamber, digite os códigos na parede com o alfabeto e depois ligue-os no painel à sua direita. Quando estiver digitando os novos códigos, as letras não se acenderão no painel, mas os truques ficam habilitados na lista.

CHEATOJIGGYWIGGYSPECIAL: abrir todos os mundos.
CHEATOSUPERBANJO: Banjo mais rápido.
CHEATOSUPERBADDY: inimigos mais rápidos.
CHEATONESTKING: ovos e penas infinitas.
CHEATOGNIMOH: tiro teleguiado.
CHEATOXOBEKUJ: teste de som na Jukebox de Jolly.
CHEATOKCABYENOH: recupera a energia.
CHEATOFOORPLLAF: imunidade nas quedas.
CHEATOSGGE: dobra a quantidade de ovos.
CHEATOSREHTAEF: dobra a quantidade de penas.
CHEATOYGGIJTEG: dicas sobre os Jiggies, nas placas dentro do Templo de Jiggywiggy.
CHEATOPLAYITAGAINSON: todos os cinemas na opção Replay.
CHEATOJIGGYSCASTLIST: abre os créditos na opção Replay.



Beetle Adventure Racing

Opções secretas (Cheat Menu): entre no modo "Championship" para apenas um jogador. Vá ao circuito Coventry Cove e corte caminho no celeiro onde você irá encontrar uma pilha de feno. Dentro das pilhas próximo à estrada há uma caixa. Bata na caixa e você ouvirá o narrador dizer "Groove". Ao terminar a corrida, vá para a tela de opções para a palavra "Cheats" aparecer. Entre ali para encontrar algumas opções secretas.
Abrir os blocos de interrogação: este truque habilita os blocos de ? na tela de opções do modo "2 Player Battle Mode" (acessado através do "Cheat"). Vá para o circuito Coventry Cove. Depois de uma das pontes há uma rampa à esquerda. Pule em direção à estrutura de pedras. Agora, passe próximo a uma pedra grande e procure por uma caixa. Se encontrar, uma nova opção se abrirá.
View Mode (Novas Câmeras): para ativar o "View Mode" nas opções secretas, vá ao circuito Inferno Islee siga até a área que lembra um vilarejo. Do lado direito da pista, há uma casa com o teto achatado. Pule de uma maneira que seu carro caia sobre esse telhado. Agora dê marcha a ré e quebre a caixa para ativar a nova opção. Nela, você terá duas novas câmeras além das normais.
Novas fases no Battle Mode: no início do jogo, a maioria das fases do Battle Mode estão fechadas e precisam ser liberadas para que você possa competir com um amigo. Para isso, entre no modo Championship, encontre e quebre todas as caixas de bônus de todas as pistas. Você deve conseguir cem pontos em cada fase para funcionar. Obs.: não é preciso chegar sempre em primeiro em todas as corridas. Para um melhor desempenho, use o carro de polícia.
Sem radar em Battle Mode: no circuito Conventry Cove, na área onde há flechas apontando para a direita, vire à esquerda e pule para pegar uma caixa que vale cinco pontos. Quando cair em uma ilha com uma estrutura de pedra, à sua frente terá uma rampa com uma caixa que vale dois pontos. Atrás da pedra, à esquerda (se você estiver muito rápido, não poderá ver) existe uma caixa-flor, quebre-a e termine o circuito para habilitar este código no Cheat.
Limite de tempo no Battle Mode: para ativar limite de tempo no Battle Mode, é só terminar o circuito Inferno Isle.

Blast Corps

Detonação desenfreada: está tendo problemas em destruir aquele prédio ou qualquer outra coisa que estiver no caminho? Então, simplesmente encoste seu veículo bem perto do obstáculo e pressione o botão Z. Em segundos, o prédio irá pelos ares! Lembre-se apenas que este truque não funciona em todos os obstáculos!



Body Harvest

Códigos amigos: alguns códigos para tornar a batalha contra os insetos mais fácil. Quando começar um novo jogo, no lugar onde você escreve seu nome, entre com a palavra "ICHEAT". Então, em qualquer momento do jogo entre com uma destas seqüências (use o direcional para fazer os códigos). Se funcionar, você ouvirá um ruído.
Armas mais poderosas: C-↓, C-↑, ↑, Z, Z, ← e C-→.
Prédios balançando: C-↓, ↑, →, →, C-→, A e ←.
Bombinha esperta (destrói todos inimigos da tela): A, C-↑, C-↑, ↑ e ←.
Todas as armas: A, →, C-↓, C-→, C-↑, A e ←.
Mutantes: C-↓, ↑, Z, Z, C-→ e →.
Insetões: ←, A, → e ↓.
Recarregue a energia: entre com seu nome como "ICHEAT" e comece o jogo normalmente. Durante o jogo, digite: ↓, ↑, →, A, B, ← e C-→. Isso irá restaurar a sua energia e se você estiver dentro de um veículo, a gasolina e o escudo também serão restaurados.

Buck Bumble

Todas as armas e energia: na tela-título do jogo, pressione no direcional: ←, →, ↑, ↓. Depois segure o botão Z e pressione →, →, ←, ←. Você ouvirá um ruído confirmando o código. Para ele funcionar, pressione



simultaneamente os botões A, B e R enquanto estiver jogando. Isso fará com que você encha a energia e adquira todas as armas.
Seleção de fases: na tela-título, segure o botão Z e faça no direcional →, ↓, ↓, →. Em seguida, solte o botão Z e pressione →, ↑, ↓, ←, ←, ↑, →, →. Você ouvirá um ruído indicando que deu certo e poderá selecionar fases quando iniciar o jogo.

California Speed

Nova pista: se você vencer em todos os "Series Modes", você será presenteado com uma pista na California.
Dirija um caminhão: vença na California Cup ou na State Cup e você será recompensado com um caminhão de rodas enormes.
Campeonato no Espelho: entre no modo Practice. Antes de selecionar a pista, certifique-se de deixar a opção Mirror ligada (On). Entre na pista do Practice, mas não é preciso correr lá. Simplesmente saia e comece uma corrida no modo Series. Agora você poderá correr nas Series, mas no modo Espelho, ou seja, nas mesmas pistas, mas do lado contrário. Para voltar ao normal, entre novamente no modo Practice e desligue a opção Mirror.

Carros Bônus

Para ganhar os carros, vença os modos abaixo:
FIVE-Oh: vença o Sports Cup
Pick-up Mountain Dew: vença a Heavy Cup.
Predator: vença a Sports Cup com o carro Five-Oh
Semi Truck: vença o California Cup
Squirrel: vença Light Cup
Insect Car: vença o Light Cup com o Squirrel Car

Atalhos

Atalho de Monterey: entre no aquário à esquerda para pegar um atalho que leva você para dentro da água e segue para outro percurso.
Atalho em Mt. Shasta: faça a primeira curva onde há um espaço entre as árvores do lado esquerdo e ganhe um tempo nas voltas.

Castlevania: Legacy Of Darkness

Jogar como Henry: complete o game jogando com Cornell e salve o game depois dos créditos. Carregue o game salvo para jogar com Henry.
Jogar como Reinhardt: complete o game com Henry.
Roupas diferentes: resgate duas crianças como Henry para liberar roupas diferentes para Cornell.
Jogar no modo difícil: resgate três crianças com Henry. Complete e salve o game. Comece um novo jogo para acessar o modo difícil.
Lute contra Renon: gaste acima de 30.000 comprando itens durante o game.



Conker's Bad Fur Day

Truques

Entre na tela Cheats e digite uma das passwords a seguir para habilitar todos os capítulos do jogo:

Capítulo	Senha
Barn Boys	PRINCEALBERT
Bats Tower	CLAMPIRATE
Sloprano	ANCHOVYBAY
Uga Buga	MONKEYSCHIN
Spooky	SPANIELSEARS
It's War	BEELZEBUBSBUM
The Heist	CHOCOLATESTARFISH

Todos os capítulos e cenas WELDERSBENCH
Cinqüenta Continues DUTCHOVENS
Cinqüenta vidas BOVRILBULLETHOLE
Nível fácil EASY
Nível muito fácil VERYEASY
Frigideira no modo Multiplayer DRACULASTEABAGS

Personagens para o Multiplayer

Conker: WELLYTOP
Neo Conker: EASTEREGGSRUS
Gregg (Morte): BILLYMILLROUNDABOUT
Chefe das Doninhas: CHINDITVICTORY
Guerreiro pré-histórico: EATBOX
Sargento: RUSTYSHERIFFSBADGE
Zumbis e colonos: BEEFCURTAINS
Nova animação de morte no Multiplayer: na tela de Cheats, use a senha SPUNKJOCKEY. Daí, no Multiplayer, use a serra elétrica ou uma espada para acertar o inimigo. Você terá uma surpresa engraçada.



Cruis'n USA

As rodas sumiram: depois de uma corrida de dois jogadores, as rodas dianteiras do carro do perdedor podem cair se você girar continuamente a alavanca de controle no sentido horário. Isso acontecerá depois que o carro rodar de três a quatro vezes na plataforma. Belo prêmio pela derrota!

Veículos Secretos: na tela de seleção dos carros, segure C-←, C-↓ e C-↑ simultaneamente. Com essas teclas pressionadas, coloque ← ou → para selecionar os carros secretos, que podem ser um carro de polícia, um ônibus escolar ou um jipe ATV.

Acione as sirenes e luzes do carro de polícia: depois de entrar com as suas iniciais na tela de recordes:"Hot Times", coloque a tecla direcional ↓ até visualizar a esteira rolante (local de onde vêm as placas). Em seguida, segure a Alavanca de Controle ← por 35 segundos para fazer a cabeça de uma pessoa surgir na esteira e dizer a frase "I love this job". Isso indica que o truque deu certo. Para acionar as luzes ou a sirene do carro de polícia, pressione duas vezes o botão de freio e, em seguida, pressione uma vez o botão do acelerador. Este truque também serve para acionar as luzes do ônibus escolar.

Use "nitro" (turbo) durante a corrida: faça o mesmo procedimento do truque anterior, na tela "Hot Times". Usando um dos carros mais possantes (mudando a cor na tela de seleção de carros) faça a sequência: três vezes a tecla de freio, acelerador, freio, acelerador. Utilize esse trunfo com cautela. Você só poderá usar um nitro a cada "checkpoint" ultrapassado.

Para acessar pistas extras

Na tela de seleção de corridas, segure as seguintes teclas e pressione Start para começar:

Golden Gate Park: segure L + C-← + C-↓. A pista US 101 será substituída pela Golden Gate Park.

Indiana: segure L + C-↑ + C-→. A pista Beverly Hills será substituída por Indiana.

San Francisco: segure L + C-↑ + C-↓. A pista Grand Canyon será substituída por San Francisco.

Cruis'n World

Carros Secretos

Para escolher novos carros, você terá que quebrar os recordes das fases. Para saber os tempos mínimos, entre no modo "Practice" e selecione "Practice Championship". Você terá que quebrar o recorde de cada uma das pistas para conquistar cada um dos carros secretos, relacionados abaixo:

Pista	Tempo	Carro Secreto
Australia	1:49	Surgeon
China	1:14	Enforcer
Egypt	1:07	Skool Bus
England	1:46	Bulldog
France	2:15	Tommy
Germany	2:27	New York Taxi
Hawaii	3:47	Monsta
Japan	2:48	Rocket
Kenya	2:06	Conductor
Mexico	1:46	Howler
New York	2:11	Grass Hopper
Russia	1:58	Rocket

Dark Rift

Lutar com os mestres

Entre com estes códigos na tela título:

Sonork: pressione L, R, C-↑, C-↓, C-← e C-→.

Denitron: pressione A, B, R, L, C-↓ e C-↑.

Veja os finais de cada lutador

Aaron: aperte ↑, C-←, R, →, ↓, R, R e C-←.

Demonica: aperte ↑, C-←, R, →, ↓, R, R e C-↑.

Demitron: aperte ↑, C-←, R, →, ↓, L, L e C-↓.

Eve: aperte ↑, C-←, R, →, ↓, R, R e C-→.

Gore: aperte ↑, C-←, R, →, ↓, R, R e C-↓.

Morphix: aperte ↑, C-←, R, →, ↓, R, R e B.

Niiki: aperte ↑, C-←, R, →, ↓, R, R e A.

Scarlet: aperte ↑, C-←, R, →, ↓, L, L e C-←.

Sonork: aperte ↑, C-←, R, →, ↓, L, L e C-↑.

Zenmuron: aperte ↑, C-←, R, →, ↓, L, L e C-→.

Diddy Kong Racing

Magic Codes

Para utilizar estes códigos mágicos, entre no modo Options, na opção Magic Codes. Você poderá colocar quantos códigos quiser. Lembre-se de que alguns deles não funcionam no modo Adventure (somente no modo Tracks)!

WHODIDTHIS: veja os créditos sem chegar ao final.

TIMETOLOSE: jogadores superdifíceis.

FREEFRUIT: dez bananas no começo.

TOXICOFFENDER: todos os balões ficam verdes (óleo).

OPPOSITEATTRACT: todos os balões são de arco-íris (imãs).

BOMBSAWAY: todos os balões são vermelhos (mísseis).

BODYARMOR: todos os balões são amarelos (escudos).

BLABBERMOUTH: todas as buzinas mudam de som.

BYEBYEBALLOONS: computador não pode usar armas.

NOYELLOWSTUFF: nenhuma banana no modo Multiplayer.

BOGUSBANANAS: bananas reduzem a velocidade.

JOINTVENTURE: jogar o modo Adventure em duas pessoas.

VITAMINB: bananas ilimitadas.

ARNOLD: personagens e veículos maiores.

DOUBLEVISION: dois jogadores podem escolher o mesmo personagem.

FREEFORALL: poder máximo com um só balão.

JUKEBOX: alterar a música.

TEENYWEENIES: encolher os personagens (e veículos).

ZAPTHEZIPPERS: retirar os zíperes (turbos) das pistas.

OFFROAD: passar pela grama sem perder velocidade.

ROCKETFUEL: todos os balões são azuis.

Para jogar com Drumstick: ganhe os quatro troféus do Trophy Race. Comece o jogo de novo e vá em direção aos sapos que ficam pulando de um lado para o outro. Um deles vai ter uma crista vermelha na cabeça, que nem um galo. Atropele esse sapo e ele deverá desaparecer. Recomece o jogo, acabando-o ou apertando o botão Reset e Drumstick estará na tela de seleção de personagens.

Para jogar com T.T.: é preciso bater os recordes de T.T. em todos os circuitos. Ao fazer isso, você poderá correr contra o T.T. Ganhe dele em todos os circuitos e recomece o jogo (apertando Reset). Depois de fazer isso, ele deverá estar disponível na seleção de personagens. Derrotar T.T. é difícil, em qualquer percurso que você esteja, então, pratique bastante!

Donkey Kong 64

Mistery Menu: use Tiny e a encolha para poder entrar na casa em forma de fada e pegar a câmera. Agora você pode tirar fotos das Fadas de Banana que estão escondidas pelo jogo. Isso vai fazer o Mistery Menu aparecer. Dependendo do número de fadas que você fotografar, uma opção será liberada.

Seis fadas: se você achar Rambi, o rinoceronte, e Enguarde, o peixe-espada, uma fase de bônus para cada um deles será aberta.

Dez fadas: habilitará o modo Boss Battle que permitirá você lutar com qualquer chefe que já tenha sido derrotado.

Quinze fadas: habilita Krusha no modo Multiplayer.

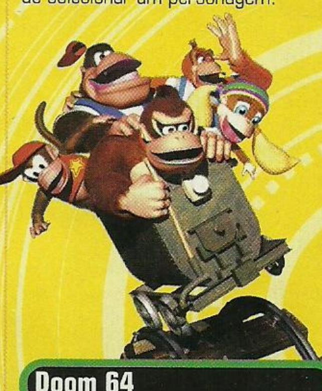
Vinte fadas: habilita o Cheat Mode.

Minigame Original do Donkey Kong: use o Gorilla-Grab para puxar a alavanca na área Frantic Factory, e jogue o minigame original. Complete as quatro fases. Jogue o minigame de novo para ganhar a Nintendo Coin. Agora fotografe seis fadas de banana e a opção do minigame original vai estar disponível no Mistery Menu.

Mini-game de Jetpac: consiga, no mínimo, quinze Banana Medals e visite Cranky para jogar o minigame de Jetpac. Consiga 5.000 pontos no jogo e pegue a Rareware Coin. Fotografe seis fadas de banana e a opção do minigame vai estar disponível no mistery Menu.

Modo Multiplayer: ache Diddy na primeira fase do modo Adventure. Depois ache a almofada com a cara de King K. Rool na frente do Funky's Place. Fique em cima da almofada e pressione Z. Você vai ser transportado para uma arena onde você deve acabar com vários inimigos pequenos. Quando o tempo acabar você vai receber uma coroa. Agora você vai poder jogar dois jogos Multiplayer: Um Death Match em terceira pessoa e uma versão Multiplayer da Battle Arena.

Mude as Roupas no Modo Multiplayer: pressione a alavanca ↑ e ↓ depois de selecionar um personagem.



Doom 64

Super Código: coloque a password: ?TJL BDFWBFGV JVVB. Vá para o Features no menu principal e você terá todas as opções.

Fases secretas

Existem diversas passagens secretas espalhadas pelas fases. Estes locais secretos estão localizados nos níveis abaixo:

Nível 01: Staging Area
Nível 04: Holding Area
Nível 12: Altar of Pain
Nível 18: Spawnear Fear
Nível 32: Hectic
Nível 29: Outpost Omega
Nível 30: The Lair
Nível 31: In the Void

Passwords sangrentas (no nível Watch Me Die):

Level 02: csnr 9bjz 680? lvk?
Level 03: c9lr 9bjv 682? bvk?
Level 04: dsjr 9bjq 6849 3vk?
Level 05: d9gr 9bjl 6869 lvk?
Level 06: fsdr 9bjg 6889 lvk?
Level 07: f9br 9bjb 68?9 bvk?
Level 08: gs9r 9bc7 69c8 4bk?
Level 09: g97r 9bc3 69f8 wbk?
Level 10: hs5r 9bcz 69h8 mbk?
Level 11: h93r 9bcv 69k8 cbk?
Level 12: js1r 9bcq 69m7 4bk?
Level 13: j9zr 9bcl 69p7 wbk?

Level 14: ksxr 9bcg 69r7 mbk?
Level 15: k9vr 9bcb 69t7 cbk?
Level 16: ltsr 9bb7 69w6 4vk?
Level 17: l?qr 9bb3 69y6 wvk?
Level 18: mtnr 9bbz 6906 mvk?
Level 19: m?lr 9bbv 6926 cvk?
Level 20: ntjr 9bbq 6945 4vk?
Level 21: n?gr 9bbl 6965 wvk?
Level 22: ptdr 9bbg 6985 mvk?
Level 23: p?br 9bbb 69?5 cvk?
Level 24: qt9r 9bf7 6?c4 4bk?
Level 25: q?7r 9bf3 6?f4 wbk?
Level 26: rt5r 9bfz 6?h4 mbk?
Level 27: r?3r 9bfv 6?k4 cbk?
Level 28: st1r 9bfq 6?m3 4bk?
Level 29: s?zr 9bfl 6?p3 wbk?
Level 30: ttxr 9bfg 6?r3 mbk?
Level 31: t?vr 9bfb 6?t3 cbk?
Level 32: vqsr 9bd7 6?w2 3vk

Dr. Mario 64

Jogue com o Metal Mario: termine o modo Story na dificuldade Normal (ou mais difícil), usando o Wario. Você não poderá perder nenhuma rodada. Logo após enfrentar Rudy, você será desafiado pelo personagem secreto Metal Mario. Vença a partida e ele ficará disponível para seleção no modo Versus.
Jogue com o Wario vampiro: termine o modo Story na dificuldade Normal (ou mais difícil), usando o personagem Dr. Mario. Você não poderá perder nenhuma rodada. Logo após enfrentar Rudy, você será desafiado pelo personagem secreto Wario Vampire. Vença a partida e ele ficará disponível para seleção no modo Versus.
Obs.: para fazer os truques acima, você não poderá sequer usar a opção "Redo" do menu de pausa. Isso será considerado um Continue e o personagem secreto não aparecerá.
Novas dificuldades: selecione o modo Versus e coloque o cursor sobre um personagem qualquer. Segure o botão L e aperte o botão A. Isso aumentará uma estrela na AI (inteligência artificial) do personagem adversário e acionará o nível Hard. Para aumentar ainda mais a dificuldade, coloque o cursor sobre o personagem, segure o botão L e aperte o botão B. Isso aumentará duas estrelas no nível de inteligência do personagem e acionará a dificuldade S-Hard.
Superdesafio: entre no modo Story, coloque o cursor sobre a dificuldade Hard e pressione o botão Z. Isso acionará o nível S-Hard de dificuldade.

Duke Nukem 64

Cheat Menu: na tela título do jogo, faça a seqüência ←, ←, L, L, →, →, ←, ←.
Invencibilidade: na tela-título, pressione R sete vezes, ←.
Seleção de Fases: na tela-título, pressione L, L, L, C-→, →, ←, ←, C-←.
Tirar os monstros: na tela-título, pressione: L, C-←, ←, R, C-→, →, ←, ←.
Todos os itens: na tela-título, pressione: R, C-→, →, L, C-←, ←, C- →, →.
Munição Extra: quando acabar a munição de qualquer arma, pause o jogo, entre no Cheat Menu e coloque todos os itens na posição "On", iluminando a opção All Items e apertando o botão A. Isso lhe dará munição extra para todas as suas armas!

Duke Nukem: Zero Hour

Para Novas Armas

SMG: ache todos os segredos na fase 14.
Blaster: ache todos os segredos na fase 8.
Sniper: ache todas as Babes na fase 16.
Freezethrower: derrote todos os inimigos na fase 18.
Revolver: derrote todos os inimigos na fase 11.
Claw-12: ache todas as Babes na fase 9.
.30-30: ache todas as Babes na fase 10.
Sawed-off: derrote todos os inimigos na fase 13.
Volt Cannon: ache os segredos na segunda fase secreta (acesso pela fase 16).
Gattling Gun: derrote todos os inimigos na fase 15.
Gamma Cannon: ache todas as Babes na fase 19.

Para modificar o jogo

Primeira Pessoa: simplesmente termine o jogo.
Action Nukem: simplesmente termine o jogo.

Variados

Modo Cabeção: ache todas as Babes na fase 2.
Flat Shading: ache os segredos na primeira fase secreta (acesso pela fase 3).
Big Gun: derrote todos os inimigos na fase 3.
Cara de Gelo: ache todas as Babes na fase 4.
Zombies Rápidos: ache todas as Babes na fase 7.

Excitebike 64

Tela de passwords: para que a tela de password apareça, no menu principal, aperte e segure os botões nesta ordem: L, C-→ e C-↓. Segurando, aperte A, e a tela Enter A Cheat Code aparece. Agora é só escrever os códigos abaixo:
Abrir todos os Stunts: TRICKSTER
Pistas invertidas: YADAYADA
Modo noturno: MIDNIGHT

Extreme G II

Códigos

Troque o seu nome para o código específico (faça isso antes de escolher o veículo).
Tira todas as névoas do jogo: PIXIE
Deixa o fundo negro, com linhas amarelas: NEUTRON
Deixa o jogo rapidíssimo: XXX
Transforme as motos em jatos: 2064
Armas ilimitadas: MISTAKE
Pistas com listras: LINEAR
Efeito desconhecido: MISPLACE
Remove as informações da tela: FLICK
Diminua o tamanho das motos: RA50
Circuito com pistas aleatória: JUGGLE
Mesma coisa que Flick: NO PANEL
Ângulo de câmera diferente: SPYEYE
Câmera rotatória: SPIRAL
Nitros infinitos: NITROID
Munição e escudo infinitos: XCHARGE

Fighter Destiny

Mude a cor dos uniformes dos lutadores: na tela de seleção de lutadores, pressione e segure a tecla R até que a cor do uniforme e dos equipamentos mude.
Jogue com o robô Robert: entre no modo "Fastest Mode" e derrote todos os lutadores em menos de um minuto. Feito isso, Robert estará disponível na tela de seleção de personagens.
OBS: para fazer esse truque, você terá que usar um lutador com estrela. Essa estrela é conquistada quando você termina o jogo.
Jogue com a vaca Ushi: entre no modo "Rodeo Mode" e fique vivo pelo menos um minuto (ou mais). Feito isso, a mimosa estará disponível na tela de seleção de personagens. Existem duas cores diferentes: marrom e malhada.
OBS: para fazer esse truque, você terá que usar um lutador com estrela. Essa estrela é conquistada só terminando o jogo.
Jogue com Joker: derrote todos os cem lutadores na opção "Survival Mode". Feito isso, o palhaço estará disponível na tela de seleção de personagens.
Jogue com Master: entre no modo "Master Challenge", escolha qualquer personagem e derrote todos os lutadores. Depois disto, você poderá jogar com o Master.

Forsaken 64

Códigos

Os truques devem ser feitos na tela "Press Start". Se funcionarem, você ouvirá um ruído de confirmação.
Congelar os inimigos: aperte R, Z, → duas vezes, C-↑, C-←, C-→ e C-↓.
Munição infinita de sua arma principal: aperte A, R, Z, →, C-↑, C-→ e C-↓ duas vezes.
Munição infinita de sua arma secundária: aperte B duas vezes, Z, ← duas vezes, C-↑, C-← e C-→.
Mísseis Solaris infinitos: aperte B, L duas vezes, Z, ↑, ↓ e C-↑ duas vezes.
Mísseis Titan infinitos: aperte A, B, L, ↑ duas vezes, C-↑ duas vezes, C-→.
Energia de arma infinita: aperte L, Z, ←, →, ↓ duas vezes e C-↓ duas vezes.
Detone os inimigos com um tiro: aperte B três vezes, L, R, ← uma vez e ↓ duas vezes.
Invisibilidade: aperte ↑ quatro vezes, →, ↓ e C-← duas vezes.
Mude as cores de fundo: na tela onde está escrito "Press Start", pressione A, R, ←, →, ↓, C-↑, C-← e C-↓. Você ouvirá um ruído de confirmação.
Nitro ilimitado: pressione B, B, R, ↑, ←, ↓, C-↑ e C-← na tela onde está escrito "Press Start". Você ficará com nitros infinitos até o final do jogo.
Invencibilidade: faça o seguinte código na tela "Press Start: A, Z, Z, ↑, ←, C-←, C-← e C-↓.

Fox Sports College Hoops '99

Truques Diversos

Entre no menu de opções do jogo, depois selecione "Secret Codes" e digite os códigos abaixo:
BUZZZ: desativa o tempo limite para arremesso.
GHOST: deixa os jogadores transparentes.
NOFANS: elimina a torcida.
NOGGIN: deixa os jogadores cabeçudos.
TEAM-Z: libera o time Z-Axis.
TRAILS: a bola deixa um rastro.
Z-WOOD: libera a quadro do time Z-Axis.

F-Zero X

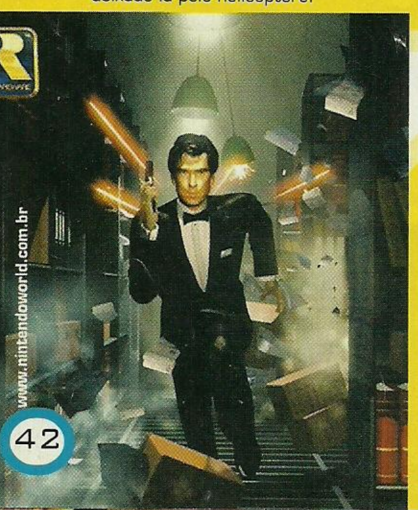
Todas as pistas, naves e níveis de dificuldade: pressione L, Z, R, C-↑, C-↓, C-←, C-→, Start na tela de Mode Selection.
Mudar de cor: selecione a nave e pressione R ou Z na tela de Statistics.
Ângulos diferentes para ver as naves: pressione C-↑, C-↓, C-← ou C-→ na tela de Customization para ver a nave de várias posições.
Ver as pistas de ângulos diferentes: pressione C-↑, C-↓, C-← ou C-→ na tela de seleção de pistas.
Girar a nave: pressione Z + R durante a corrida para girar sua nave. As outras naves explodirão ao tocar em você.

Abrir novos modos

Para habilitar novos modos de campeonatos e dificuldade, vença as corridas da seguinte forma:
Joker Cup: vença os campeonatos Jack, Queen e King no nível de dificuldade Standart.
X-Cup: vença os campeonatos Jack, Queen, King e Joker no nível de dificuldade Expert.
Nível de dificuldade Master: vença os campeonatos Jack, Queen, King e Joker nos três níveis de dificuldade.
Mudar a tela-título: complete com sucesso o game no nível de dificuldade Expert para ter uma visão da tela de título diferente. Complete com sucesso também no nível Master para mudar a tela-título de novo.

Goldeneye 007

Bond solitário: para realizar esta dica, você deve ter o modo Slow Animation. Entre na fase Cradle em qualquer nível de dificuldade e mate o Trevelyan depois de ativar o computador e a contagem regressiva ter sido iniciada (recomendamos também usar o Cheat mode da Gold PP7 para ficar mais fácil de matá-lo e também agilizar o trabalho). Depois, destrua o computador e saia da missão normalmente pela plataforma. Por causa do efeito do Slow Animation, Bond irá correr muito lentamente pela plataforma, porém, o helicóptero não será afetado pelo efeito. Bond será deixado lá pelo helicóptero.



Glover

Códigos: assim que começar o jogo, siga para esquerda até encontrar um pássaro em cima de um balanço. Se ficar na frente dele e apertar o botão B, você ouvirá uma seqüência de ruídos estranhos, como arrotos, soluços e outras coisas menos agradáveis. Decore a seqüência de sons e dê pausa com Start. Agora, pressione os botões C para repetir a seqüência dada pelo pássaro. Se acertar, você ganhará um código. Cada vez que você entregar uma nova bola para o macaco no topo da montanha, um novo código será fornecido.

Muitos outros códigos

Durante o game, pressione Start para dar pausa. Digite estes códigos com os botões C. Se funcionar, você ouvirá um ruído.
Call Ball: C-↑, C-←, C-←, C-↑, C-→, C-←, C-↓, C-↑.
Câmera rotatória para esquerda: C-→, C-↓, C-→, C-↓, C-↑, C-↑, C-→, C-←.
Câmera rotatória para esquerda: C-←, C-→ C-↑, C-↑, C-↓, C-→, C-↓, C-→.
Olhos de Peixe: C-←, C-→, C-←, C-→, C-←, C-→, C-←, C-→.
Vidas infinitas: C-↑ cinco vezes, C-→, C-↓, C-→.
Poder infinito: C-→, C-→, C-↓, C-→, C-→, C-→, C-↑, C-←.
Baixa gravidade: C-←, C-←, C-↑, C-←, C-→, C-↑, C-↑, C-↑.
Powerball: C-↑, C-↓, C-↑, C-↓, C-↑, C-↓, C-←, C-↑.
Desligar todos os Cheats: C-↓ oito vezes.
Abrir todas as fases e portais: C-↑, C-→, C-→, C-↓, C-←, C-↓, C-↑, C-→. Se funcionar, todos os estágios ficarão acessíveis.
Jogue como sapo: C-↑, C-→, C-↓, C-→, C-↑, C-←, C-←, C-↑. Você irá se transformar em um lindo sapinho e ganhará uma vida cada vez que comer um inseto.

Indiana Jones & The Infernal Machine

Truques

Selecione a opção Passcode e digite uma das senhas abaixo:
MUCKE: para habilitar o teste de som.
ANCIENT: para abrir a galeria de imagens.
ABSPANN: para ver os créditos do jogo.
Desafio extra: junte 1.500 pontos de I.Q.(pontos conquistados com a descoberta de tesouros) para habilitar a fase de bônus Return To Peru.
FORGEOFF: Seleção de fases.
CHEESE!!: Foto da equipe de desenvolvimento.
REALHARD: Modo superdifícil.

International Superstar Soccer 64

Jogar com times All Star: pressione, na tela-título: ↑, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A. Segure o botão Z e aperte Start.
Jogadores cabeçudos: pressione, na tela-título: C-↑, C-↑, C-↓, C-↓, C-←, C-→, C-←, C-→, B, A. Segure o botão Z e aperte Start.

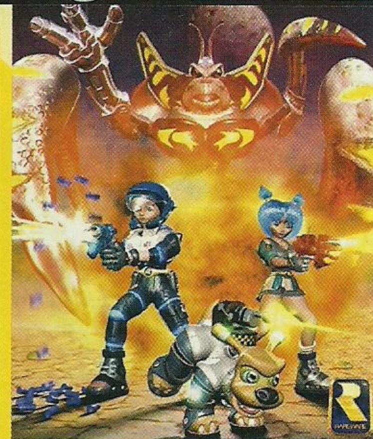
International Superstar Soccer 98

Cabeças bônus: complete a International Cup no Level 4 ou em um nível mais difícil. Depois de ver a seqüência final, vá direto para a tela Create Player. Na tela de "seleção de cabeças", pressione o botão L. Você encontrará diversas cabeças bem estranhas (como aliens e palhaços) para montar seu jogador.
Times extras: se você terminar e vencer a liga em qualquer dificuldade, você poderá enfrentar os Melhores do Mundo. Se você vencer a World Series no nível 4 de dificuldade e derrotar o time dos Melhores do Mundo (World Stars), você poderá escolher cinco novos times. As equipes são: Euro Stars A, Euro Stars B, African Stars, Asian Stars, e All American Stars.
Habilidades extras: este truque funciona quando você estiver criando um jogador. Na tela de distribuição de pontos, pressione C-↑ para encontrar novas habilidades para criar seu craque.
Rei da embaixada: durante um treino um uma partida, aperte e segure C-←. O jogador começará a fazer firulas, embaixadas, chapéus e outros truques. Cada jogador tem habilidades diferentes.
Modo cabeção: na tela-título, pressione a seguinte seqüência: C-↓, C-↓, C-↑, C-↑, C-→, C-←, C-→, C-←, B, A, segure o Z e aperte Start.

Jet Force Gemini

Personagens extras e fases novas no Multiplayer

Formiga Azul: encontre o totem escondido em SS Anubis com qualquer personagem.
Formiga Verde: encontre o totem escondido em Spawnship com qualquer personagem.
Formiga Amarela: encontre o totem escondido em Goldwood, jogando com Vela.
Formiga Vermelha: encontre o totem escondido em Ichor (na Military Base), jogando com Juno ou Lupus.
Tribal Macho: depois de pegar a chave Magenta em Eschebone, encontre o totem em Sekhmet com qualquer personagem.
Tribal Fêmea: depois de pegar a chave da mina, encontre o totem na fase Mine, de Rith Essa (somente com Vela).
Termite Metálico: encontre o totem escondido em Sekhmet, jogando com Lupus.
Termite Roxo: encontre o totem escondido em Mizar's Palace, jogando com Juno.
Termite Zumbi: encontre o totem escondido em Tawfret, jogando com Lupus.
Termite Besouro: jogando com Vela, encontre o totem em Tawfret



King of the Hill (fase do Multiplayer): encontre o totem escondido em Cerulean com qualquer personagem.
Rith Essa Mine (fase do Multiplayer): depois de ganhar os Jetpacks, encontre o totem em Walkway com qualquer personagem.
Spacestation (fase do Multiplayer): encontre o totem escondido em Spacestation jogando com qualquer personagem.
Tunnels (fase do Multiplayer): encontre o totem escondido em Rith Essa, jogando com Vela.

Mario Party 2

Habilidade para comprar minigame de batalha: complete com sucesso o minigame Rollercoaster na dificuldade Hard para poder comprar o minigame de batalha da árvore.
Habilidade para comprar itens para os minigames: complete com sucesso o minigame Rollercoaster na dificuldade Normal para poder comprar itens para minigames da árvore.



Mario Party 3

Abrir os minigames Backtracks, Waluigi's Island e Stardust Battle: termine o Story Mode para habilitá-los no Party Mode.

Dizzy Dinghies: jogue todos os mini-jogos convencionais para liberar este.
Mario's Puzzle Party: recolha mais de 1.000 moedas no Game Guy's Room para abrí-lo.
Miracle Star: para conquistar o prêmio máximo, consiga a classificação "S" mais de oito vezes seguidas nos tabuleiros e nos duelos.
Vire celebridade: sabe o Monte Hushmore (aquele com a cabeça de presidentes dos EUA)? Reparou também que há uma versão desse monte aqui, chamada Mariomore? Você pode colocar a face de sua mascote favorita nele. Como? Basta terminar o Story Mode com o personagem para colocá-lo no Hall da Fama.
Moedas fáceis: se você acabou de usar um Mushroom, escolha Doubles no dado para conseguir dez moedas. Se acabou de usar um Golden Mushroom, então, escolha Triples para levar mais vinte moedas.
Provoque a ira dos oponentes: a qualquer momento do jogo, no tabuleiro, pressione L para seu personagem provocar os desafiantes. Pena que não dá pra fazer isso durante os minijogos.
Personagens lendários no seu Save: quando começar um novo jogo, não escolha nenhum nome. Isso fará com que o próprio cartucho nomeie seu Save. Qual a vantagem disso? Certas vezes, o nome escolhido será o de algum personagem clássico da Nintendo, como Link, Samus, entre outros.

Mario Tennis 64

Jogador canhoto: segure L quando estiver escolhendo o personagem.
Pegue Shy Guy: entre no Tournament e ganhe o Star Cup com apenas um jogador.
Pegue Donkey Kong Jr.: entre no Tournament e ganhe o Star Cup em duplas.
Quadra do Donkey Kong: ganhe o Mushroom Cup com Donkey Kong.
Quadra do Yoshi e do Baby Mario: ganhe o Mushroom Cup com Yoshi.
Quadra do Mario Bros.: ganhe a Mushroom Cup com Mario.
Quadra Piranha Plant: complete qualquer quadra no modo Piranha Plant.
Quadra Mario Bros. 2: ganhe todos os torneios de duplas com Mario.
Quadra Castelo do Mario e Luigi: ganhe todos os torneios, Single e Double no Star Cup usando Mario.
Quadra do Wario e Waluigi: ganhe todos os torneios em Duplas usando Wario.
Quadra Piranha Plant: vença completamente qualquer quadra no Piranha Plant Challenge. Selecione qualquer jogador.
Special Cups: ganhe os torneios com todos os personagens. Depois, na tela de seleção, aperte o botão R enquanto estiver escolhendo seu jogador, para acessar a Special Cup.

Códigos para o Ring Tournament

Este campeonato é aquele em que depois de marcar um número de pontos você pode colocar o seu recorde na



internet. Na tela principal, entre em Special Games e coloque uma das senhas abaixo. Depois de vencer o campeonato, uma senha vai aparecer. Agora na internet entre no site www.mariotennis.com e use a senha para colocar seu recorde na rede.
Copa Mario: A3W5KQA3C
Copa Luigi: M1C2YQM1W
Copa Peach: OF9XFQOFR
Copa Donkey Kong: MM55MQMMJ
Copa Wario: UOUFMPUOM
Copa Waluigi: LA98JRLAR
Copa Bowser: N24K8QN2P
Copa Mariotennis.com: 48HWOR482
Copa Blockbuster: ARM6JQARU

Mission: Impossible

Senhas legais

Estes códigos devem ser digitados depois de escolher um nível de dificuldade (Possível ou Impossível) e antes de escolher a missão. Se os truques derem certo, você ouvirá a voz de Ethan dizendo: "Ah, that's better".
Invencibilidade: R, Z, C-↓, R e C-↓.
Munição Infinita: C-↑, Z, C-←, Z e L.
Comece com a pistola 7.65 mm e um pente de 30 tiros: C-↑, L, C-→, C-← e C-↑.
Comece com a pistola 9 mm e um pente de 30 tiros: R, L, C-↓, C-↑ e C-↑.
Comece com a metralhadora Uzi e mais 30 tiros: C-→, C-←, C-→, C-↓ e R.
Comece com um minilançador de foguetes e mais 30 tiros: R, L, C-←, C-→ e C-↓.
Personagens nanicos: C-↓, C-↑, R, L e Z.
Tudo mais rápido (inclusive a música!): C-↑, Z, C-↑, Z e C-↑.
Pés grandes: C-↓, R, Z, C-→ e C-←.
Cabeçudos: C-↓, R, C-↑, L e C-←.

Monster Truck Madness 64

Pistas extras

Coloque as passwords abaixo na tela Codes para jogar em cada uma das pistas. As informações que estão entre parênteses representam os símbolos gráficos que aparecem na tela de passwords.

Nível Expert

Junk Yard: JGJKLJP (estrela).
The Heights: MSMN (seta →) M7QW
Voodoo Island: PKPQRP (seta ↑) T793
Greenhill Pass: SKST (estrela) SDW (seta ↑) C61R
Wasteland: VOVWXVGZDF9463R
Aztec Valley: YGY209YJ2G (seta ←) C796462
Alpine Challenge: 101231M5JLF (seta ↑) C979SOD
Death Trap: 404564P8M (seta →) (seta ←) DFC (seta ↑) CV32KC

Nível Intermediário

Ruins: GBGJ5MTL
Junk Yard: JNJMQL7S
The Heights: MJMPT (seta →) XRN
Voodoo Island: PJPSWRO (estrela) 89R
Greenhill Pass: SBSV2 (estrela) 3XBC (seta ↑) 4 (seta ↓)
Wasteland: VBVY2X60 (seta ↓) FD7B2M
Alpine Challenge: 1N1483C6KLJDH89 (seta ↑) G4N
Rodinhas: na tela de passwords, escreva YRDR.
Texturas bizarras: na tela de passwords, escreva JMPNG. Todas as texturas do jogo terão o rosto de um dos programadores.

Mortal Kombat 4

Kombat Kodes

Faça estes códigos na tela Vs. Pressione os botões A, C-← e C-→ nos controles 1 e 2 para controlar as seis caixinhas que estão na parte de baixo da tela. Por exemplo, se o código é 123-123, isso quer dizer que você deve pressionar o botão A uma vez, o C-← duas vezes e C-→ três vezes no controle 1 e a mesma coisa no controle 2.
123-123: Vitória com um golpe só
012-012: Modo Noob Saibot
020-020: Chuva vermelha (somente no estágio do Rain)
050-050: Combate explosivo
002-002: Armas não podem ser derrubadas
100-100: Arremessos não permitidos
010-010: Max Damage não permitido
111-111: Várias armas caem na tela
222-222: Começa com uma arma qualquer
333-333: Kombate Randper
444-444: Começa com armas em punho
555-555: Muitas armas
666-666: Kombate silencioso
321-321: Lutadores cabeçudos





Seleção de estágio

011-011: Goro's Lair
022-022: The Well
033-033: Elder's God
044-044: The Tomb Stage
055-055: The Rain Stage
066-066: Snake Stage
101-101: Shaolin Temple
202-202: Living Forest
303-303: Prisão (estágio do ventilador)
313-313: Ice Pit

Mortal Kombat Trilogy

Smoke humano: escolha o Smoke Robô e deixe os seguintes botões apertados, até a luta começar: ← + soco alto + soco baixo + bloqueio + corrida.
Random Select: aperte ↑ + Start na tela de seleção de personagens.
Kombat Zone Select: ilumine a Sonya e aperte ↑ + Start.
Jogue como Motaro: escolha qualquer personagem. Antes da luta começar, segure ← + chute alto e chute baixo (só funciona nas fases Jade's Desert e Wasteland).
Jogue como Shao Kahn: escolha qualquer personagem. Antes da luta começar, segure ↓ + soco alto + soco baixo (só funciona nas fases Rooftop, The Pit 3 ou The Kave).
Endurance Mode secreto: ilumine o Kano e aperte ↓ + Start.
Menu secreto: na tela com o letreiro da história de Mortal Kombat, digite rápido: bloqueio, chute alto, chute baixo, corrida, soco baixo, soco alto três vezes e soco baixo duas vezes.
Continues ilimitados: na tela com o letreiro da história de Mortal Kombat, digite rápido: ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←.
Jogue contra Khameleon: no cenário Star Bridge, aperte ↓ + Start quando ouvir a expressão "Toasty!".
Transforme um babality em um fatality: após o oponente ser transformado em bebê, segure soco alto + chute alto + soco baixo + chute baixo.

NBA Hang Time

Pequenos códigos

Na tela "Tonight's Matchup" coloque os códigos abaixo:
Modo bebê: 025
Passe rápido: 120
Legalizar bola em queda: 937
Hipervelocidade: 552
Força máxima: 802
Sem música: 048
Turbo ilimitado: 461
Jogue no topo de um prédio: pressione e segure ← e turbo duas vezes.

NHL 99

Cabeções: para jogadores com cabeças grandes, digite a password BRAINY.
Jogadores gigantões: para usar atletas enormes, use a password BIGBIG.
Jogo rápido: para a partida ficar rápida, use a password FAST. Para ficar ainda mais rápido, use a password FASTER.

Barulheira da torcida: depois de marcar um gol, você poderá fazer diversos ruídos para irritar ainda mais seu adversário. Quando o replay automático começar, pressione Z para ouvir diferentes barulhos. Continue pressionando Z até escutar seu ruído preferido, então, segure o botão. Isso fará o Rumble Pak do seu adversário tremer sem parar!
O goleiro sumiu: se você é daqueles que acham que os goleiros não servem para nada, use a password PULLED para tirar aqueles "chatos" da frente das traves. Só tome cuidado, porque esse truque afeta tanto seu adversário quanto você.
Fotografias: para adicionar flashes de câmera na torcida, use o código FLASH.

Nightmare Creatures

Códigos para as fases

02: ↑, ↓, C-↑, C-↓, C-↑, ↓, ← e C-→
04: ↑, ←, C-↑, C-↓, C-↑, ←, C-↑ e C-→
05: ↑, C-↓, C-↑, ←, C-↑, C-←, C-↓ e ←
09: ↑, →, C-↑, C-↓, C-↑, C-↑, C-→, C-→.
11: ↓, ←, C-↑, ↓, C-↑, C-→, C-← e ↑
13: ↓, C-←, →, C-↓, ↑, C-↓, ↓ e ↑
14: ↓, C-↓, C-→, C-←, C-↑, C-↑, ← e C-↑
16: ←, C-←, C-↑, C-←, C-↑, ↓, C-→ e C-←

Diversas opções e mais um monstro na tela: este código aciona o modo de escolha de fases, vidas infinitas e itens e também permite que você jogue como se fosse um monstro. Entre com este código na tela de password: C-↓, ↑, ←, ↓, ↓, C-←, C-← e C-→.

Nuclear Strike 64

Código	Efeito
DRWC	Combustível infinito
FCQWH	Munição infinita
GZXCV	Troca de fase
HLNRV	Debug Menu
JYMNT	Modo invisível
KPLYQ	Tentativas infinitas
LLMMNN	MPG Duplo

Off Road Challenge

Mais carros: na tela de escolha de veículos, pressione qualquer um dos botões C para ter acesso a quatro novas máquinas: C-→ (The Crusher), C-↓ (The Punisher), C-← (Thunderbolt) ou C-↑ (Toyota 4x4 Monster).
Pista Flagstaff: na tela de escolha de pistas, segure L e pressione ← no direcional. Se for feito corretamente, você ouvirá um ruído. Agora, ilumine a pista Mojave, segure Z e aperte A. Você acessará o percurso Flagstaff.
Pista Guadalupe: para acessar a pista Guadalupe, vá para a tela de escolha de pistas, segure R e pressione ↓ no direcional. Se for feito corretamente, você ouvirá um ruído. Agora, ilumine a pista Vegas, segure Z e aperte A.
Pista El Cajon: na tela de escolha de pistas, segure L e R simultaneamente e pressione ↑ no direcional. Você ouvirá um barulho se for feito corretamente. Ilumine a pista El Paso, segure Z e aperte A. Você correrá no percurso El Cajon.

Perfect Dark

Modo DK: complete o modo Chicago nas dificuldades agente, Special Agent e Perfect Agent.
Pequena Jo: complete o modo G5 Building: Reconnaissance nas dificuldades Agent, Special Agent e perfect Agent.
Personagens pequenos: complete a área 51: Infiltration nas dificuldades Agente, Special Agent e Perfect Agent.
Jogar como Elvis: complete a área 51:Rescue em menos de 7:59 na dificuldade Perfect Agent.
Invencibilidade: complete a área 51:Escape em menos de 3:50 na dificuldade Agente.
Super Shield: complete o modo Carrington Institute: Defense em menos de 1:45 nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent.
Shields inimigos: complete o modo Carrington Institute: Defense nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent.
Foguetes inimigos: complete o modo Pelagic LL: Exploration nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent.
Bazuca (modo de um jogador): complete o modo Datadyne Central: Extraction nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent.
Sniper Rifle (modo de um jogador): complete o modo Carrington Villa: Hostage One nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent.
Superdragon (modo de um jogador): complete a área 51: Escape nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent.
Laptop Gun (modo de um jogador): complete o modo Air Force One: Antiterrorism no modo Agent, Special Agent e Perfect Agent.
Phoenix (modo de um jogador): complete o modo Attack Ship: Covert Assault nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent.
Psychosis Gun (modo de um jogador): complete o modo Chicago: Stealth em menos de dois minutos na dificuldade Perfect Agent.
Trent's Magnum (modo de um jogador): complete o modo Crash Site: Confrontation em menos de 2:50 na dificuldade Agent.
Farsight (modo de um jogador): complete o modo Deep Sea: Nullify Threat em menos de 7:27 na dificuldade Perfect Agent.
Visão clássica: complete o modo Datadyne Central: Defection nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent.
Munição ilimitada para Laptop Gun: complete o modo Air Force One: Anti Terrorism em menos de 3:55 na dificuldade Perfect Agent.
Hurricane Fists: complete o modo Datadyne Central: Extraction em menos de 2:03 na dificuldade Agent ou copie a versão do Perfect Dark do Game Boy Color.
Munição ilimitada: complete o modo Pelagic LL Exploration em menos de 7:07 na dificuldade Special Agent.
X-Ray Scanner: complete a Área 51: Rescue nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent.
R-Tracker: complete o modo Skedar Ruins: Battle Shrine nas dificuldades Agent, Special Agent e Perfect Agent ou copie a versão do Perfect Dark do Game Boy Color.
Todas as armas no Solo Mode: complete o modo Skedar Ruins: Battle Shrine em menos de 5:31 na dificuldade Perfect Agent ou copie a versão do Perfect Dark do Game Boy Color.
Missão Mr. Blonde's Revenge: complete todas as missões do Solo Mode em todas as dificuldades.
Missão Maian SOS: complete todas as missões do Solo Mode nas dificuldades Special Agent
Missão War!: complete todas as missões do Solo Mode na dificuldade Perfect Agent.

Pilotwings 64

Combustível de graça: existe um posto de gasolina no qual você pode conseguir combustível de graça. Ele fica na primeira encruzilhada à noroeste do lançamento do ônibus espacial. Pouse no estacionamento (entre a placa e o prédio) e cruze ou toque na linha central. Seu tanque se encherá automaticamente.

Sem erro

Com os seguintes códigos você poderá acertar o alvo na primeira tacada com o canhão! Se você usar certo estes códigos, certamente irá conseguir a máxima pontuação:

ROUND 1

Canhão 1: Vertical: 1-2 graus, Horizontal: W 50 graus N, Força: Total
Canhão 2: Vertical: 12 graus, Horizontal: S 70 graus W, Força: Total
Canhão 3: Vertical: 18 graus, Horizontal: W 30 graus N, Força: Total
Canhão 4: Vertical: 4 graus, Horizontal: S 87 graus W, Força: Total

ROUND 2

Canhão 1: Vertical: 10 graus, Horizontal: S 65 graus W, Força: Total
Canhão 2: Vertical: 5 graus, Horizontal: S 12 graus W, Força: 1/2 (um pouco menos)
Canhão 3: Vertical: 29 graus, Horizontal: W 28 graus N, Força: Total
Canhão 4: Vertical: 18 graus, Horizontal: E 49 graus S, Força: 3/4

ROUND 3

Canhão 1: Vertical: 13 graus, Horizontal: E 23 graus S, Força: Total
Canhão 2: Vertical: 7 graus, Horizontal: S 85 graus W, Força: 1/4
Canhão 3: Vertical: 52 graus, Horizontal: S 41 graus W, Força: Total
Canhão 4: Vertical: 45 graus, Horizontal: E 54 graus S, Força: Total(um pouco menos)

Pokémon Stadium

Ataque potente: depois de executar um ataque, segure o botão A enquanto a descrição do ataque aparece na tela. Isso fará com que você tire mais energia do inimigo.
Doduo/Dodrio GB Tower: as Torres Doduo e Dodrio são conquistadas no modo Stadium. A Torre Doduo permite ao jogador, detonar no Pokémon do Game Boy (na opção Game Boy Tower) com o dobro da velocidade. Já a Torre Dodrio aumenta em quatro vezes essa velocidade. Para conseguir a Torre Doduo, é só conseguir todos os quatro Troféus na Poké Cup ou na Prime Cup. Para conseguir a Torre Dodrio, é preciso terminar a Poké Cup e a Prime Cup.
Psyduck com Amnésia: para conseguir o Psyduck com Amnésia, é preciso vencer os campeonatos com todos os 151 Pokémon, de modo que todos entrem no Victory Palace (Hall da Fama). Se conseguir essa proeza, você será presenteado com o Psyduck turbinado. Além de

www.nintendoworld.com.br

ser mais forte que o normal, ele ainda pode usar a habilidade Amnésia, que aumenta ainda mais seu poder especial.
Habilite o modo Very Hard nos Minigames: entre na opção Kid's Club. Se escolher a opção Who's the Best e vencer o computador cinco vezes seguidas, você habilitará o modo superdifícil.

Pokémon Stadium 2

Golpe Amnesia de Psyduck: colecione os 151 Pokémon no Hall da Fama.
Pikachu surfista: complete com sucesso o jogo. Para ensinar seu Pikachu a surfar abra o round 2. Depois pegue a Masterball no Poké Cup ou Prime Cup. Complete a Masterball usando o Pikachu para ativar Pokémon em cada round. Se você perder não conseguirá continuar. Se vencer, o jogo dará congratulações e perguntará se você quer fazer o Pikachu surfar.
Mudar as cores dos Pokémon: os Pokémon que foram transportados do Game Boy podem trocar de cor, basta dar ao seu Pokémon vários apelidos. Por exemplo, trocando Mewtwo por Twomew ele fica azul.
Mudar a tela-título: complete os modos Gym Leader Castle e Stadium. Pikachu, Blastoise, Charizard, Venusaur e Mewtwo vão aparecer na tela-título.
Round 2: termine o jogo para abrir uma versão mais difícil dos modos Stadium, Gym Leader's Castle e Mewtwo.
Lutar contra Mewtwo: complete todas as Cups no modo Stadium e detone todos oponentes no Gym Leader's Castle. Mewtwo é o último oponente que você verá no Round 1 e Round 2.
Mew: ele se tornará jogável, como Pokémon "Rental" na versão Round 2. É possível jogar com ele nos modos Prime Cup tournament, Gym Leader's Castle, Free Battle e Mewtwo Battle.
Modo Hyper Kids Club: no modo para um jogador, com o CPU controlando três oponentes, complete com sucesso "Who's the best? "cinco vezes consecutivas. O modo Hyper surgirá como uma nova dificuldade.
Jogar com Pokemon mais rápido: complete a copa Entire Poke para pegar um sticker no modo Game Boy Tower e Doduo. Você poderá jogar no N64 duas vezes mais rápido. Se você golpear a Masterball no Prime Cup, um "Superfast" abrirá no GB Tower. O título irá mudar para "Dodrio GB Tower". Pressione C ← durante o jogo no Pokemon Red, Blue ou Yellow para ativar a velocidade.

Pokémon Snap

Abrir o nível The Cave: lance a Pester Ball para sua direita, um pouco antes do final da fase do rio. Você verá uma parte do Porygon no ar e um botão vermelho no chão. O Porygon abrirá o nível The Cave.
Abrir o nível Volcano: arremesse a Pester Ball ou maçãs no último Eletrodo no nível The Tunnel, perto do portão de saída. Ele se auto-destruirá e abrirá o nível Volcano.
Abrir o nível The Rainbow: complete o nível Valley e pegue fotos dos seis Pokémon. O professor Carvalho irá abrir o nível Rainbow com Mew.
Visão da seqüência de finais: pegue as fotos de todos Pokémon e abra todos os níveis. Depois de salvar o jogo, o final vai começar.

Quake

Debug Mode: este código permite adicionar novas opções neste jogo. Na tela de password, coloque a letra "Q" em todos os espaços (dezesseis no total). Depois de colocar a última letra, a mensagem Invalid Password irá aparecer. Pressione o botão B para voltar para a tela-título e entre na tela Options. Você irá encontrar a opção Debug na parte superior da tela.

Rampage: Universal Tour

Jogue como George: para habilitar George, escreva SM14N na tela de password.
Jogue como Lizzy: para habilitar Lizzy, escreva S4VRS na tela de password.
Jogue como Ralph: para habilitar Ralph, escreva LVPVS na tela de password.
Jogue como Myukus, o Alien: escreva N0T3T (com zero e não a letra O) na tela de password.
Jogue com outro Alien: para jogar com um Alien, digite a password: B1G4L. Seu personagem ficará roxo, com todos os golpes de Myukus, comida favorita e status perfeito.

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Abrir Dead Boxer: na tela de seleção de personagem, faça a seguinte seqüência: ←, ↑, →, ↓, R, R, L.
Abrir Michael Jackson: deixe o cursor em Survival no menu principal, e faça a seguinte seqüência: ←, ←, →, →, ←, →, depois aperte L e R simultaneamente.
Abrir Shaq: deixe o cursor em Survival no menu principal, e faça a seguinte seqüência: ←, ←, ←, ←, →, →, ←, ←, →, depois aperte L e R simultaneamente.

Resident Evil 2

Invencibilidade: na opção Load Game, faça a seqüência: ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, L, R, R, L, C-↑, C-↓
Munição infinita: na opção Load Game, faça a seqüência: ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, →, →, L, R, L, R, C-→, C-←
Troque de roupas: para mudar as roupas de Leon ou Claire, comece o game no modo Normal e siga direto para o departamento de polícia de Raccoon City (logo após o ônibus). Não pegue nenhum item até chegar lá, senão o truque não irá funcionar. Depois do portão, desça a escadaria que está logo à sua frente, para encontrar um zumbi vestido de amarelo (ele não estava ali antes). Dispare alguns tiros nele até que ele caia, e pegue a Special Key (chave especial) ao lado de seu corpo morto. Leve essa chave até a Dark Room (sala de revelação de filmes), abra o armário e escolha o traje.
Jogue com Tofu: para jogar com Tofu, selecione a opção Load Game e pressione: ↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →, L, R, C-↑, C-←, C-↓ e C-→.
Jogue com o quarto sobrevivente: para jogar com Hunk, selecione a opção Load Game e pressione: ↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →, L, R, C-↑, C-→, C-↓, C-←.
Foto secreta: quando estiver correndo por aí fugindo dos zumbis, dê uma boa olhada no S.T.A.R.S Office. Verifique a escrivaninha à esquerda cinqüenta vezes, para encontrar um rolo de filme. Vá para a sala escura, revele as fotos e veja Rebecca Chambers em roupas de basquete.
Modo aleatório: termine os cenários A e B e você poderá acessar o Randomizer Mode, que vai mudar todos os itens de lugar.
Atire na tela: faça o personagem se virar em direção à tela, depois mire e atire. Um buraco de bala vai aparecer na tela. A dica não funciona em todos os lugares.

Ridge Racer 64

Escurecendo os movimentos: pressione C-← durante o replay.
Pistas ao contrário: comece o game no modo Grand Prix. Jogue o primeiro curso. Quando a corrida começar, vire imediatamente ao contrário e corra em direção à parede de concreto.
Carro Golf Caddy: habilite o código de pistas ao contrário e termine em primeiro. Você conseguirá o carro completando a primeira corrida do segundo estágio ao contrário.
Carro Blinky Ghost: dirija 99 voltas no modo Free Run do modo Time Attack em qualquer pista.



Pooka: selecione o modo Time Attack e escolha o estágio 7 ou 8. Quebre o recorde da pista.
Crazy Canuck: selecione Car Attack e escolha o estágio 8 no modo Mirror. Derrote o carro adversário.
Galaga 88: termine Ridge Racer Extreme Extra em primeiro lugar para jogar um nível do game clássico, Galaga 88.
Desfocar: pressione durante um Instant Replay para adicionar um desfocamento.

Road Rash 64

Todas motos e pistas (no modo Trash): na tela-título, pressione C-↑, C-←, C-←, C-→, L, R, C-↓ e Z. Se a seqüência for feita corretamente, você vai ouvir um som confirmando o truque.

Passwords

Faça umas das seqüências abaixo e habilite níveis e motos no modo Multiplayer.
Nível 3: R, C-→, C-→, C-→, R, C-←, C-↓ e Z.
Nível 4: R, C-←, C-→, C-↓, C-→, C-→, C-←, C-←.
Nível 5: Z, C-→, C-↓, C-←, C-→, C-→, Z e L.
Corra como policial (no modo Trash): aperte Z, C-←, C-↓, C-←, Z, L, R e C-↓.
Corra com motos menos potentes: para correr com Scooters, aperte C-↓, C-→, C-↑, C-←, Z, Z, L e C-←.
Largada turbinada: para deixar os adversários comendo poeira logo na largada, segure o botão Z para acelerar e, ao mesmo tempo, pressione o botão A para empinar a moto. Você vai ficar entre as primeiras posições logo de cara.

Rocket: Robot On Wheels

Truques

Para ativar as dicas, é só pausar a qualquer momento durante o jogo e fazer as seqüências. Se funcionar, você ouvirá um som. Faça os comandos no direcional.
Todos os veículos: ↑, ↓, Z, R, ←, ↑, ↓, ←, ↓, ↓
Supervelocidade: Z, →, ↓, ↑, ↓, R, ↑, ↓, ←, ↑
Pouca Gravidade: Z, R, Z, R, ↓, R, R, →, →, R
Foguetes mais pesados: ↑, →, →, R, →, R, Z, R, R, ↑
Super-raio de tração: R, R, →, ↑, Z, ←, R, Z, ←, ↑
Superagarrada (permite agarrar objetos mais pesados): ↓, ←, →, Z, ↓, →, ↓, ↓, ↓, ←.
Pouca fricção: ↑, R, R, ←, Z, Z, ↓, ←, ↑, →.

San Francisco Rush 2049

Novas manhas: na tela principal, aperte Start. Quando as opções de jogo aparecerem, aperte e segure tudo junto: L + R + C-↑ + C-→ e pressione o botão Z. Na tela de

Cheats, faça as combinações para habilitar as opções abaixo:
Habilite todas as pistas: coloque o cursor sobre a opção All Tracks, segure L + R e aperte: Z + C-↑ + C-→, Z + C-↓ + C-←, Z + C-← + C-↑, Z + C-↓ + C-→, depois solte L + R.
Habilite Track Orientation: coloque o cursor sobre Track Orientation, segure L + R e aperte, em seqüência: C-→, C-←, C-↑, C-↓ e Z.
Habilite Car Collisions: coloque o cursor sobre Car Collisions, segure o botão L e aperte Z. Solte os dois botões, segure R e aperte Z. Solte os botões, segure L e aperte Z. Solte os botões, segure R e aperte Z.
Habilite Tire Scaling: coloque o cursor sobre Tire Scaling e pressione, simultaneamente: Z + R + C-↓ + C-←. Solte os botões e aperte: Z + L + C-→ + C-↑. Solte os botões e pressione, na seqüência, Z, Z e Z.
Habilite Frame Scale: coloque o cursor sobre Frame Scale e aperte C-← duas vezes. Pressione, juntos, L + R + C-→.
Habilite Car Mines: coloque o cursor sobre Car Mines e rapidamente segure L + R e aperte Z. Solte os botões, segure C-← + C-↓ e aperte Z. Solte os botões, segure C-← + C-↑ e aperte Z. Solte os botões, segure C-↑ + C-→ e aperte Z.
Habilite Cone Mines: coloque o cursor sobre Cone Mines e pressione, ao mesmo tempo, Z + C-↓. Solte os botões e aperte L + C-←. Solte os botões e aperte R + C-↑. Solte os botões e aperte Z + C-→.
Habilite Auto Abort: coloque o cursor sobre Auto Abort e aperte, na seqüência, C-←, C-↑, C-→, C-↓, Z, L, R, Z e Z.
Habilite Resurrect in Place: coloque o cursor sobre Resurrect In Place e rapidamente aperte: Z + C-↓, Z + C-→, Z + C-↑, Z + C-←, Z + R, Z + L.
Habilite Suicide Mode: coloque o cursor sobre Suicide Mode, segure o botão R e aperte, na seqüência, C-→, C-↑, C-← e C-↓. Solte os botões, segure L e aperte C-↓, C-←, C-↑, C-→.

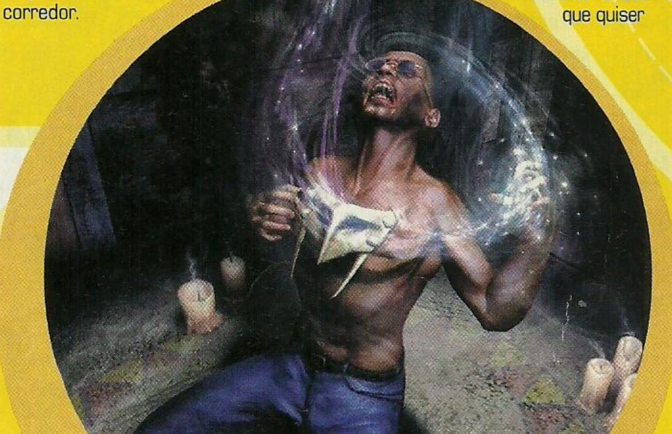
Scooby-Doo: Classic Creep Cavers

Pule fases: durante o jogo, segure o botão L e aperte a seguinte seqüência: C-↑, C-↓, C-↑, C-↓, ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←. Automaticamente, você será levado ao próximo episódio.
Fique invencível: durante o jogo, segure o botão L e aperte a seguinte seqüência: C-↑, C-←, C-↓, C-↑, C-←, C-↓, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓. Sua barra de coragem se tornará azul e Salsicha ficará invencível.



Shadowman

Fog Verde: após pegar o KeyCard na Prisão, ative o console e volte para a área aberta. Entre no corredor no meio da parede para alcançar outra sala. Atire no helicóptero e suba as escadas. Siga até o final e use o KeyCard no console. Agora vire à direita e siga a parede da esquerda até o próximo corredor. Siga a parede da direita até a primeira abertura e entre no corredor para ativar o Cheat.
Personagens Fininhos: vá para o "Temple of Fire". Saindo do Warp Point, passe pela pirâmide e siga até as cachoeiras. Atravesse para o outro lado nadando e siga pela direita para subir as escadas. Passe todas as portas até o topo. Passe pela abertura maior e entre em uma abertura estreita. Siga o corredor até o muro de fogo. Use o Flambeau para entrar em um novo corredor e siga por ele até o final para ativar o Cheat.
Papel e Caneta: após ligar a eletricidade, transporte-se para "Mordant Street, Queens" e entre no elevador. Suba até o topo (use o C-←) e quando sair, siga para a direita. Pule no buraco no chão e entre no corredor, siga pela direita e pule sobre o chão que desaba para ativar o Cheat.
Jogue como Duppie (Esqueleto): entrando no "Asylum: Undercity", siga em frente e escale a beirada, vire à direita e escale a próxima beirada até o topo. Vire à esquerda e pulo no duto para ativar o Cheat.
Jogue como Cachorro: saindo do Warp Point em "Gardelle County Jail", saia da sala de siga pelo corredor, siga pelo corredor verde até o corredor amarelo. Vire à esquerda e siga pela parede da direita para entrar no próximo corredor. Vá em frente até a última cela e entre para ativar o Cheat.
Jogue como morcego: no "Asylum : Playrooms", vá até a mesa de bilhar na sala de jogos para ativar o Cheat.
Shadow Man em Chamas: vá para o "Temple of Life" e siga o corredor até uma sala. Use o Baton no pedestal. Vá em frente e entre na quarta abertura e siga até o altar para ativar o Cheat.



South Park

Todos os personagens no Multiplayer: para escolher qualquer um dos personagens no Multiplayer, entre na tela Enter Cheat e escreva a password OMGTKKYB.
Todas as armas: para começar com todas as armas, coloque como password a palavra FATKNACKER.
Cabeção: para jogar com os personagens (ainda mais) cabeçudos, digite a password MEGANOGGIN.

Códigos dos personagens

Escreva os seguintes códigos para acessar os personagens extras no modo Multiplayer. Estas senhas são fornecidas pelo próprio game cada vez que você concluir uma fase:

Código	Personagem
veggieheaven	Skinny
cheatingisbad	Mr. Mackey
elvislives	Bar Brady
outrage	Big Gay Al
hawking	Ned
slapupmeal	Starvin Marvin
phaert	Phillip
raft	Terrance
dorothysfriend	Mr. Garrison
lovemachine	Chef
checkataco	Wendy
fishnchips	Pip
kickme	Ike
allwoman	Mrs. Cartman
goodscience	Mephisto
staringfrog	Jimbo
majestic	Alien

Invencibilidade: para ficar invencível a qualquer ataque, escreva a password ASSMAN na tela Enter Cheat.
Seleção de fases: para escolher a fase que quiser começar, escreva a password THEEARTHMOVED. Depois de ativar o código, dê pausa em qualquer momento do jogo. Você terá acesso ao menu de seleção de estágios.
Modo Papel e Caneta: alguém se lembra do truque "pen and ink" do Turok? Esse truque também está disponível neste game. É só escrever a password PLANEARIUM na tela Enter Cheat.
Munição Infinita: escreva a password FATTERKNACKER para obter munição ilimitada para todas as armas.
Ver os créditos: para ver os nomes dos criadores do game, escreva a password SCREWYOUGUYS.
Master Cheat: se você está cansado de digitar os códigos acima, escreva a palavra BOBBYBIRD na tela Enter Cheat.

Spider-Man

Truques

No menu principal, selecione a opção Special e depois entre na tela de Cheat. Digite o código correspondente ao truque desejado, clique em Finish e divirta-se. Não deixe de respeitar os espaços entre as palavras!
Seleção de fases e todos os gibis: TRUBLEVR
Seleção de fases: LVLSKIPPER
Invencibilidade: TURTLE
Energia cheia: HELP ME
Teia ilimitada: STICKYSTUF
Todos os Comic Books: CLTTHMALL
Todos os personagens no Galery: WHOSINTGM
Todos os Game Covers: COV VIEW
Todos os Slide Shows: SMESTORY

Roupas especiais

Symbiote Spidey: SYMBSPID
Spidey 2099: SPTWOKNN
Captain Universe: POWCOSMIC
Spidey Unlimited: LIMITED ED
Scarlet Spider: SPID INRED
Peter Parker: MISTERMJ
Ben Reilly: DA CLONE
Quick Change Spidey: GTATNKFST

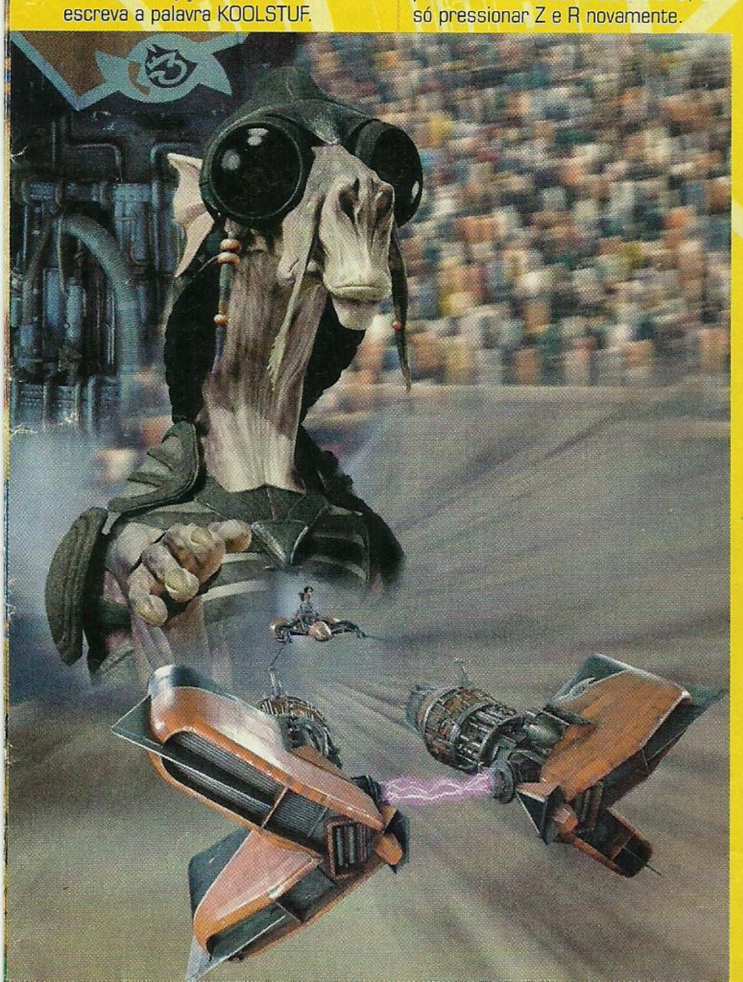
Star Wars: Episode I – Battle For Naboo

Seleção de fases: no menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra LEC&FIVE.
Distorção de cenário: no menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra DRJEKYLL.
Ver os créditos: na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra MEMEME!.
Melhorar o Blaster: na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra ADEGAN.
Sonzeira: na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra WAKEUP.
Missão secreta 1: termine o jogo conseguindo todas as medalhas de bronze. A fase secreta Trade Federation Secrets ficará acessível.

Missão secreta 2: termine o jogo conseguindo todas as medalhas de prata. A fase secreta Coruscant Encounter ficará acessível.
Missão secreta 3: termine o jogo conseguindo todas as medalhas de ouro. A fase secreta Dark Side ficará acessível.
Comentários dos criadores: no menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra TALKTOME.
Naves cor-de-rosa: no menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra RUAGIRL?.
Vidas infinitas: na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra PATHETIC.
Morte com um tiro só: entre em Options, selecione a opção Passcodes e escreva a palavra EWERDEAD.
Status máximo: na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra OVERLOAD.
Escudos avançados: na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra DROIDEKA.
Veja a equipe de criadores do game: na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra LOVEHUTT.
Imagens e esboços das naves: na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra KOOLSTUF.
Modo dureza: na tela do menu principal, entre em Options. Selecione a opção Passcodes e escreva a palavra NASTYMDE.

Star Wars: Episode I – Racer

Todos os cheats: vá para o modo Tournament e entre em um arquivo vazio. Na tela para escrever suas iniciais, segure o botão Z e escreva a seguinte palavra, usando o botão L para confirmar cada letra: RRDEBUG. Depois, pressione End com o botão L (ainda segurando o Z). Você verá a palavra Ok no canto esquerdo. Continue nesta tela e escreva esta palavra, da mesma maneira que a anterior (segure Z e confirme com L): RRTANGENTABACUS. Pressione End e saia desta tela.Comece uma corrida e dê pausa. Pressione a seguinte seqüência com o direcional digital: ↑, ←, ↓ e →. A palavra Cheat Menu irá surgir e todas suas opções estarão habilitadas. Divirta-se!
Piloto automático: faça o truque acima (todos os cheats). Durante a corrida, pressione simultaneamente os botões Z e R. Se funcionar, sua Podracer será pilotada pelo computador, não batendo nunca! Tudo o que você precisará fazer é acelerar com o botão A. Só não encoste na alavanca de Controller, senão você perderá o controle e explodirá na parede. Para voltar a controlá-la, é só pressionar Z e R novamente.



Star Wars: Rogue Squadron

Pilote o Naboo Starfighter: entre na opção Passcodes e escreva a seguinte palavra: HALIFAX?. Daí, confirme na opção Enter Code. Nada irá acontecer. Agora, nesta mesma tela, escreva o código !YNGWIE!, e mais uma vez confirme o código no Enter Code. Prontinho! Volte para o jogo e você poderá jogar com a Naboo Starfighter. Isso só será possível nas fases em que não dá pra usar o Snowspeeder! Nota: se quiser desativar o código, digite HALIFAX? novamente, confirme no Enter Code, depois digite qualquer outra palavra e confirme.
Jogue com o Tie-Interceptor: sinta como é pilotar a nave do inimigo com este truque. Primeiro, entre na tela de códigos e escreva a senha FARMBOY (aquela para jogar com a Millenium Falcon). Depois, coloque a senha TIEDUP. Escolha qualquer missão e, na tela de escolha de veículos, vá até a Millenium Falcon. Coloque a alavanca de controle ↑ e o Tie-Interceptor aparece.
Escolha as fases: vá para a tela de códigos e digite a senha DEADDACK.
Jogue com um carrão: vá para a tela de códigos e digite a senha KOELSCH. Depois disso, entre em qualquer fase que a V-Wing pode ser selecionada. Em vez da nave, você encontrará um carrão preto. Não pressione o Start enquanto pilota o veículo, senão o game trava!
Fase de bônus do AT-ST: entre na opção Passcodes e escreva a palavra CHICKEN.
Todos os poderes: entre na opção Passcodes e escreva a palavra TOUGHGUY.
Beggar's Canyon: termine todos os estágios com medalha de bronze para correr uma pacífica corrida através do deserto de Beggar's Canyon.
Nos corredores da Estrela da Morte: termine todos os estágios com medalha de Prata para ganhar mais uma fase de bônus: você poderá enfrentar uma batalha alucinante pelos estreitos corredores da Estrela da Morte, como o primeiro filme Guerra nas Estrelas.
Batalha de Hoth: termine todos os estágios com medalha de ouro e você poderá jogar na terceira (e melhor) fase de bônus: a Batalha de Hoth original, igualzinha à do filme "O Império Contra-Ataca".
Creditos finais: entre na opção Passcodes e escreva a palavra CREDITS.
Voe com a Millennium Falcon: entre na opção Passcodes e escreva a palavra FARMBOY. Com direito a Chewbacca de co-piloto, mira automática e muito mais!
Aumentar a dificuldade: na tela Passcodes, escreva a palavra ACE.
Vidas infinitas: na opção Passcodes, escreva a palavra IGIVEUP.
Cineminha: Se você quiser assistir a todas as seqüências cinematográficas do jogo (com exceção da cenas antes dos chefes), na ordem de aparição, escreva a palavra DIRECTOR na tela Passcodes.
Sala de Música e Desfile das naves: entre na opção Passcodes e escreva a palavra MAESTRO. Você poderá ouvir todas as músicas de Rogue Squadron, e ainda acompanhar um belo desfile de todas as naves do game. Se for usado junto com o código DIRECTOR, uma nova opção aparecerá acima da palavra Passcodes.
Radar diferente: cansado de se enrolar com o radar de sua nave? Então, entre na tela Passcodes e escreva a palavra RADAR.
Ilústre desconhecido: entre no Passcodes e escreva a palavra HARDROCK. Volte para a tela-título e espere aparecer a demonstração do jogo. Quando iniciar, pressione Start para voltar para a tela-título. Dê uma olhada na cara de nosso amigo Luke Skywalker...Tomou um susto?

Caras e caretas

Para trocar o rosto de Luke na tela de abertura pelo rosto de um dos programadores do jogo, entre em Options e use a opção Passcodes para digitar um dos nomes a seguir. Depois, volte à tela de menu principal e deixe que o jogo automaticamente entre no modo Demo. Use o botão A para cortar a animação e confira a nova cara do piloto que antes era Luke Skywalker.

Código	Piloto
BERGLOWE	H. Schimidt
CHIPPIE	C. Huelsbeck
FLYDODGE	D. Jagalski
ICHHELD	R. Henke
PSYLOCK	M. Wagner
RUDIBUBI	R. Stember
SIRHISS	J. Petersam
THBPILOT	B. Hoppe
TIECK	F. Sauer
TOBIASS	T. Richter
WUTZI	J. Eggebrecht

Star Wars: Shadow Of The Empire

Mude os Personagens: vá até a tela de Save Game, escolha um espaço onde não tenha nada salvo e digite _Wampa__Stompa como um nome. (Nota: os _ são espaços, ou seja, tem um espaço no começo do nome e no meio). Escolha o nível de dificuldade Medium. Comece o jogo e troque as configurações do controle para Traditional. Use as combinações seguintes para se transformar no personagem correspondente.
Combinação: digite C-← + C-→ + C-↑ + C-↓ + L + R + Z + ←. Depois da combinação, pressione C-→ para mudar o ângulo da câmera. Faça isso até o personagem aparecer.
AT-ST: espere até AT-STs aparecer na segunda parte da fase Battle of Hoth. Pressione ← + C-→, ↑.
Wampa: pressione ← + C-→, ↑ durante a fase Escape from Echo Base.

Storm Trooper: pressione ← + C-→, ↑ durante a fase Escape from Echo Base.
Guardas com armaduras do príncipe Xizor: pressione → + C-→ durante as fases Sewers of Imperial City ou Xizor's Palace.
Ver a seqüência do final: escolha a opção Rename e digite _Credits como um nome. Nota: O _ do começo é um espaço.
Pular as seqüências de vôo: digite Joe como um nome e escolha o modo Easy. As seqüências de vôo das fases Hoth, Asteroid Field e Skyhook vão ser puladas.
Sons de Wampa: vá até a tela de Save Game, escolha um espaço onde não tenha nada salvo e digite R_Testers_ROCK como um nome. (Nota: os _ são espaços). O som de Wampas vai aparecer toda vez que um menu aparecer no game.
Escolher uma X-Wing ou TIE Fighter: configure o controle para o modo Traditional. Segure ← + C -← + C-↓ + C-→ + L + R + Z e pressione a alavanca ↑ ou ↓ durante o game.
Para voar para o cockpit com qualquer uma das naves: vá à fase Skyhook e depois até a parte da fase onde a nave se move sozinha. Agora, entre no Cockpit Mode no Outrider. Pressione Start e segure ← + C-← + C-↓ + C-→ + L + R + Z, pressione alavanca ↑ ou ↓. Pressione Start para voltar para o game.
Conversa do Final do Jogo: complete o game e segure C-→ durante toda a seqüência do final. Durante os créditos, uma conversa em texto deve aparecer na parte inferior da tela.

Super Mario 64

15 estrelas secretas
Escorregador da princesa: atravesse a linha de chegada normalmente.
Escorregador princesa: termine o caminho em menos de 21s.
Aquário: entre no buraco ao lado da fase 3 e pegue as oito moedas vermelhas.
Arco-Íris: entre no buraco ao lado da fase 14 e pegue as oito moedas vermelhas.
Estágios do Bowser: oito moedas vermelhas nas três fases.
Switch Palaces: oito moedas vermelhas nas três fases dos bonés.
Caça ao Coelho: agarre os dois coelhos amarelos do subterrâneo.
Toad: converse com os Toads que estão perto das fases 6, 12 e 15.

Super Smash Bros.

Mudar as roupas dos personagens: pressione simultaneamente os quatro botões C durante a tela de seleção de jogador. Alguns lutadores terão apenas a cor da roupa alterada; outros, como Pikachu, ganharão um chapéu e outros detalhes novos.
Jogar no Reino dos Cogumelos original: para acessar o estágio clássico do Mario (cheio de bloquinhos POW, plantas carnívoras, canos e elevadores), termine o jogo no modo para um jogador com cada personagem. No final, você verá uma mensagem que lhe dirá que você poderá escolher o estágio especial no modo Versus.
Jogue como Blue Falcon: para jogar com o Capitão Blue Falcon (de F-Zero X), simplesmente termine o jogo com qualquer personagem. Quando Falcon lhe desafiar, vença-o para poder escolhê-lo depois.
Jogue como Luigi: para jogar com o Luigi, termine a fase de Bônus Practice 1 com no mínimo oito personagens. Quando Luigi desafiá-lo, vença-o para poder escolhê-lo.
Jogue como Jigglypuff: para jogar com a Jigglypuff, termine o jogo uma vez para liberar o Blue Falcon, depois termine o jogo novamente com qualquer personagem. Depois que terminar, o Pokémon cantor irá desafiá-lo. Vença-a para poder escolhê-la.
Jogue como Ness: para jogar como Ness (de Earthbound), termine o jogo com qualquer personagem, na dificuldade Normal, sem usar Continues e com a configuração regulada para apenas três vidas. Após os créditos finais, Ness vai desafiá-lo. Vença-o para poder escolhê-lo.

Tetrisphere

Jogo Lines: selecione "Single" no menu principal. Para jogar um novo tipo de jogo, no estilo de Rescue, coloque LINES como nome da bateria. Uma nova opção irá aparecer abaixo da opção Vs. CPU.
Veja o final do jogo: selecione "Single" no menu principal. Coloque CREDITS como nome da bateria e você verá os créditos finais do jogo.
Seleção de fase: selecione "Single" no menu principal. Escolha "New Name" e pressione L + C-↓ + C-→ simultaneamente. Um novo grupo de personagens aparecerá. Coloque seu nome como "planeta, disco-voador, foguete, coração, caveira" (com os símbolos).
Novas músicas na opção Áudio: selecione "Single" no menu principal. Escolha "New Name" e pressione L + C-↓ + C-→ simultaneamente. Um novo grupo de personagens aparecerá. Coloque seu nome como "G (cabeça de alien) AMEBOY".

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

Mais um Rupee de ouro: além do Rupee dourado que você ganha depois de ter encontrado as 100 Skultulas, há um outro, escondido próximo a Goron City. Na frente da entrada da cidade, há uma plataforma elevada com um círculo de pedras. Fique no meio do círculo e toque a Canção da Tempestade. Uma gruta secreta irá se abrir. Entre no buraco e pegue o Rupee dourado (que vale 200 Rupees).
Mais munição: como criança, vá para Lost Woods e procure o alvo pendurado na árvore. Acerte na mosca com seu estilingue (quer dizer, faça cem pontos) três vezes seguidas. Se conseguir, um Deku Scrub surgirá e lhe dará uma sacola para carregar mais Deku Nuts, que é a munição do estilingue.
Sacolão de bombas: como criança, jogue uma partida no Boliche Bombchu (localizado no Mercado). Vença a primeira partida e depois tente uma segunda vez. Se conseguir ganhar de novo, você receberá uma sacola capaz de carregar trinta bombas de uma só



vez. Se você não for muito bom no boliche, há uma outra maneira de conseguir essa sacola: vá para a Goron City como criança. Há um Goron doidão rolando por ali. Use uma bomba para pará-lo e ganhar a sacola.
Sacolaço de bombas: se você já tiver pego a sacola para carregar trinta bombas no Boliche Bombchu, vá para Goron City e procure aquele Goron maluco que não pára de rolar. Use uma bomba ou um bombchu para fazer ele parar. Antes dele começar a girar novamente, use outra bomba ou bombchu nele. Ele irá lhe parabenizar por sua coragem e lhe dará a maior sacola do jogo, capaz de carregar cinqüenta bombas de uma vez!
Leite na faixa: se você tiver uma garrafa vazia, fique na frente de uma vaca e toque a Canção de Epona. A mimosa irá se sentir energizada e encherá sua garrafa com leite fresquinho, de graça!
Ataque das galinhas: quem é fã de Zelda já deve ter percebido isso: ataque sem piedade qualquer galinha com sua espada. Ela irá chamar por reforços e logo montes de galinhas irão aparecer voando na tela e o atacarão para valer. A sensação lembra um pouco o filme "Os Pássaros", de Hitchcock. Para escapar dessa, é só sair da região em que você estiver.
Conserte a placa: se você deu uma de vândalo e destruiu as placas indicadoras, ainda há tempo de se redimir. É só tocar a Canção de Zelda na frente da placa para ela se reconstruir como mágica na frente de seus olhos.
Musiquinha do final: logo após o final do jogo, quando estiver escrito The End e a tela estiver congelada, aguarde alguns momentos até começar a tocar uma música. Se você prestar bem atenção, notará que é a canção que você criou para o Espantalho (Scarecrow Song). Espere mais um minuto e a música tocará novamente, agora com outro instrumento ou em uma oitava diferente. Isso acontecerá umas cinco vezes, até parar. Depois disso, desligue seu console e vá descansar um pouco!
Quadros escondidos: quem disse que o Mario não aparece neste jogo? Dentro do Castelo de Hyrule, no local onde você encontra a princesa Zelda pela primeira vez, existem algumas janelas do lado esquerdo e direito. Vá para o lado direito e olhe através da janela (use o botão C-↑ para olhar) para ver



quadros com Yoshi, Mario, Luigi, Bowser e a princesa Peach. Agora, use o seu estilingue (Slingshot) e mire na janela para fazer um Rupee vermelho cair. Você ganhará vinte Rupees. Agora vá para o lado esquerdo e atire com o estilingue na janela. Um guarda irá aparecer e dará a maior bronca em Link. De quebra, ele ainda jogará uma bomba!

21 garrafinhas: você poderá ter muito mais garrafinhas (Bottles) do que as quatro permitidas no jogo. Vá até um lugar com peixes que podem ser capturados com uma garrafa (Zora's Domain, por exemplo). Use uma delas em um peixe e antes que Link termine o movimento de captura totalmente, pause o jogo e substitua a garrafa que você usou por outro item. O item que você escolheu desaparecerá e uma nova garrafinha irá aparecer no lugar. Você pode repetir este procedimento com vários itens de seu inventário. Mas atenção! Tenha certeza de fazer este truque com objetos sem utilidade (como a Claim Check ou as Deku Nuts), pois os itens que você trocar por uma garrafa não poderão ser recuperados.

Dinheiro fácil: um inseto (bug) capturado em uma garrafa se multiplica por três quando você o liberta. Para ganhar Rupees, solte os insetos e capture um em cada garrafa disponível em seu inventário. Venda alguns para o comprador de insetos do Market ou da Vila Kakariko. Mantenha sempre uma garrafa com inseto para fazer este esquema sempre que você precisar de Rupees.

Deku Stick indestrutível: que tal conseguir um galho Deku (Deku Stick) tão forte (ou ainda mais) do que a própria Espada Kokiri? Equipe um galho Deku e pule de qualquer montanha ou beirada. Durante a queda, bata o galho na direção de uma parede, para ele se quebrar. O pedaço que sobrar se tornará um bastão poderoso, que você poderá usar sem parar. Experimente seu poder e comprove! Mas cuidado para não trocar o item, sair de uma área ou entrar na água, para não perder a arma.

Todas as cem Skulltulas na maior moleza: toque a canção da tempestade (Song of Storms) perto da árvore que está em frente do castelo de Hyrule (perto de onde Malon estava dormindo) para fazer um buraco aparecer. Entre nele e destrua todas as paredes com uma bomba para encontrar algumas aranhas. Mate todas para revelar uma Gold Skulltula Token. Agora, fique próximo do teletransportador (facho de luz brilhante) que está no meio da sala e use a tecla Z para mirar na Skulltula. Dispare seu bumerangue para pegá-la e imediatamente dê uma cambalhota para ser teletransportado antes que o bumerangue retorne para as mãos de Link. Se você entrar novamente pelo mesmo buraco, a Skulltula estará lá. Cada vez que você fizer este procedimento, você ganhará uma Skulltula.

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

200 Ruppes na moleza: que tal ganhar uma grana e ainda se livrar de um inimigo chato pra chuchu? Então, dispare naquela ave que voa sobre Termina Field e sempre rouba seus itens. Jogue seis flechas de fogo nela para ganhar 200 Ruppes.

The New Tetris

Modo caleidoscópio: na tela de seleção de áudio, escolha a música Haluci e depois mude o modo de música para Choose. Feito isso, vá para a opção para um jogador e escreva Haluci no lugar do seu nome e dê um OK. Agora é só viajar com o visual psicodélico!

Tom And Jerry in Fists Of Furry

Encontrando os amigos e parceiros

Termine o jogo com o personagem indicado para habilitar um novo personagem.

Tom ou Jerry: habilita Duckling
Duckling: habilita Butch
Butch: habilita Spike Jr.
Spike Jr.: habilita Tuffy
Tuffy: habilita Spike
Spike: habilita o modo Teamplay

Tony Hawk's Pro Skater

Códigos batutas

Durante qualquer momento do jogo, no Career Mode, pressione Start para dar pausa. Daí, segure o botão L e pressione uma das seqüências abaixo. Se o truque funcionar, a imagem da tela irá tremer.

Pontos de manobras multiplicados por dez: ↓, →, ↑, →, ↑, ← e C-←.
Todas as fitas de uma vez só: C-→, ←, ↑, C-↑, →, ↓, ↑.
Jogo mais rápido: →, ↑, ↓ duas vezes, ↑ e ↓.
Manobras bem mais rápidas: C-↑, ←, C-↓ duas vezes, ↑, ↓ e →.
Equilíbrio perfeito: C-↑, C-→, ←, C-→, →, ↑ e ↓.
Câmera lenta: ↓ duas vezes, C-↑, C-→ e ←.
Diminuindo as quedas: C-↑, C-→, ←, C-→, →, ↑, ↓.

Jogue com Private Carrera: comece o jogo em qualquer modo com o Officer Dick. Pause o jogo, segure L e pressione a seqüência: C-←, C-↓, C-→, C-↓, ↑, →, ←. A tela não irá tremer desta vez. Saia do jogo e retorne para a tela de seleção de personagens. Em vez do Officer Dick, aparecerá uma garota com todos os atributos elevados ao máximo: é a Private Carrera!

Ver as manobras especiais de todos os Skatistas: use qualquer personagem para pegar ouro nas três competições. Depois, selecione a opção "Trick Tutorial" no menu para ver todos os especiais.



Top Gear Overdrive

Carros especiais

Entre na tela do menu principal. Lá existem quatro opções (Championship, Versus, Setup, Credits). Imagine que estas opções estão numeradas de 0 de 3 (por exemplo, Championship é zero, Versus é 1, e assim por diante). Digite as seguintes seqüências (pressionando o botão Z) enquanto posiciona o cursor (com a tecla direcional) sobre as opções do menu apropriadas.

Carro extra 1: 3, 1, 2, 0, 1, 1
Carro extra 2: 0, 3, 1, 2, 1, 0, 2, 3
Carro extra 3: 1, 1, 0, 3, 0, 1, 0, 3, 2, 1, 2

Se funcionar, você escutará um ruído e uma carinha sorridente irá aparecer. Se você errar, escolha qualquer opção e retorne para a tela do menu principal para tentar novamente.

Abrir todos os carros normais: usando o esquema do código acima, digite esta seqüência para habilitar todos os carros normais: 3, 0, 0, 1
Abrir a temporada 4: 1, 0, 0, 3, 2, 2, 0
Abrir a temporada 5: 2, 0, 3, 1, 1, 2, 0, 1, 3, 0

Top Gear Rally 2

Modo Hi-rez: pressione C-←, C-←, ←, L, L na tela título. Para este modo é necessário o cartucho de expansão de memória.
Sem estragos ou falhas: pressione L, Z, Start, ↑, ↑ na tela-título.
Pular carros: pressione C ↑, C ←, R, ↑, ← na tela-título.
Créditos do patrocinado: pressione L, Z, Start, L, L na tela-título.
Máximo de pontos no campeonato: pressione L, C-↑, esqueda, L, L na tela-título.
Fat World: pressione Z, C-→, L, ↑, → na tela-título.
Thin World: pressione Z, C-→, R, ↑, → na tela-título.
Mundo de cabeça para baixo: pressione C-↑, Z, Start, ↑, ↓ na tela-título.
Rodas largas: pressione C-←, Z, R, ↓, ↓ na tela-título.
Wobbly Tire: pressione R, C-→, Start, ↓, Z na tela-título.
Poder de reparo dos carros: pressione L, Z, R, L, Start na tela de descrição dos carros.
Visão de velocidade deformada: pressione Z, C-←, R, ↑, → na tela-título.

Turok: Dinosaur Hunter

The Big Cheat: para acessar todas as fases e chefes, mapa completo, invencibilidade, Spirit Mode, todas as armas, munição infinita e ainda inimigos cabeçudos, entre com o seguinte código na opção "Enter Cheat": NTHGTHDGDCRTDTRK

Turok 2: Seeds Of Evil

Cheats

Digite estes códigos na tela Enter Cheat. Depois, entre na opção Cheat Menu para habilitá-los.

Mãozonas e Pezões: STOMPEM.
Modo Cabeção: UBERNOODLE.
Modo Palito: HOLASTICKBOY.
Modo Blackout: LIGHTSOUT.
Modo Anãozinho: PIPSQUEAK.
Modo Tosqueira: WHATSATEXTUREMAP.
Modo Papel e Caneta: IGOTABFA.
Modo Bebê: AAHGOO.
Código do Juan: para colocar o rosto do Juan no lugar dos ícones de energia, escreva a senha HEEERESJUAN na tela Enter Cheat. Para quem não sabe, Juan é o garoto americano que venceu um concurso promovido pela Iguana no ano passado. Como prêmio, o sortudo ganhou o direito de ter seu rosto no game. Quem não queria estar no lugar dele?
Zumbis calminhos: por acaso os mortos-vivos da segunda fase estão te dando muitos problemas? Então vá para a tela de opções e ponha a opção do sangue (Blood) em "Off". Dessa maneira, os monstrengos não irão arremessar suas tripas em você, tornando a briga muito mais fácil.
Atire nos pássaros: você sabia que há um propósito em destruir os pássaros do início da primeira fase? Logo no início, há um portão trancado no topo de uma escada. Se você encalhou e não conseguiu abrir o portão, atire nos pássaros e veja o que acontece. Bingo!

Destravar os códigos

Cada vez que um estágio de Turok 2 for terminado, um novo truque no Cheat Menu será liberado. Para acionar os códigos, entre na tela do Cheat Menu e coloque a opção em "On". Veja quais os truques dos três primeiros níveis:

Nível 1: Modo Frooty Stripes
Nível 2: Modo Pen and Ink
Nível 3: Modo Gouraud

Modo pássaro: usando este código você vai poder entrar em qualquer área do jogo. Na tela de passwords, coloque DLVTRKBBRD e depois aperte A, B e Select durante o jogo.
Escolha de nível: depois de habilitar o código de escolha de nível com a password DLVTRKBLVL, aperte A, B e Start ao mesmo tempo durante o jogo. Vai aparecer na tela a opção de mudança de nível. Colocando o

direcional ← ou →, você pode ir para os níveis que quiser.
Munição infinita: a password DLVTRKBWPS não vai encher Turok de armas e balas, mas vai fazer com que cada arma apanhada ganhe munição ilimitada.

Turok 3: Shadow Of Oblivion

Todos os segredos

Para fazer os truques, basta selecionar a opção Secrets, no menu principal ou na tela de Pause. Coloque em Enter New Secret e faça o código, depois escolha a dica novamente, no Secrets.
Ganhe todas as chaves: LIZARD, DRAGONFLY, BULL, BEAR, WOLF, EAGLE.
Todas as armas: OWL, BEAR, OWL, BUG (green), HAWK, OWL.
Mãos e pés grandes: LIZARD, LIZARD, DRAGONFLY, HORSE, LIZARD, COYOTE.
Cabeção: COUGAR, WOLF, SNAKE, RABBIT, LIZARD, COYOTE.
Tela limpa: RABBIT, OWL, LIZARD, ELK, SALMON, RABBIT.
Créditos: ELK, ELK, ELK, ELK, ELK, ELK
Sobressalto: DRAGONFLY, BULL, RABBIT, SALMON, RABBIT.
Gouraud: LIZARD, SALMON, INSECT, SALMON, WOLF, DRAGONFLY.
Sem cabeça: LIZARD, ELK, EAGLE, OWL, SALMON, HORSE.
Invencibilidade: RAVEN (roxo), SALMON EAGLE, BEAR, LIZARD, RABBIT.
Manequim: SNAKE, BULL, SNAKE, FROG, BEAR, ELK.
Menu malucão: RABBIT, OWL, HORSE, INSECT, BEAR, BEAR.
Modo papel e caneta: LION, HORSE, ELK, FISH, LION, e HAWK (vermelho).
Stick: HORSE, EAGLE, SNAKE, COUGAR, INSECT, SALMON.
Tiny: FROG, FROG, SALMON, INSECT, WOLF, COUGAR
Munição infinita: SALMON, ELK, BULL, SNAKE, EAGLE, SALMON.
Warp Level 1: FROG, ELK, HORSE, DRAGONFLLY, WOLF, RABBIT.
Warp Level 2: OWL, OWL, HORSE, ELK, ELK, ELK.
Warp Level 3: OWL, RABBIT, BEAR, INSECT, FROG, COUGAR.
Warp Level 4: BEAR, HORSE RAVEN, EAGLE, HORSE, COYOTE.
Warp Level 5: BEAR, DRAGONFLY, HORSE, BEAR, FROG, and ELK.

Onde está o buraco negro

O PSG, ou Personal Singularity Generator, é uma arma poderosa que cria um buraco negro onde o jogador atira e é muito prática na hora de detonar uma série de inimigos. Ele está dividido em seis peças localizadas pelas fases. Não se esqueça de guardar munição para o chefão. Veja em qual fase você vai encontrar o PSG:
In the Sewers – Fase 1
In Silo 3 & 4 Military Base – Fase 2
In the Cave in the Lab, The Dam – Fase 2
On Top of the Pyramid, The Lost Land – Fase 3
In Refinery One, Oblivion's HQ – Fase 4

Turok: Rage Wars

Cheat Menu: pressione Z na tela-título para habilitar o Cheat Menu. Acumule 1.000 frags com todos personagens para abrir o Cheat Menu.
Jogar como os chefes das fases: você pode jogar como o personagens chefes no modo Multiplayer. Para cada chefe complete as fases:
Bastille: complete as provas Raptor, Mantid drone e guardian.
Syra: complete as provas Campaigner, Lord of dead e Juggernaut.
Symbiont: complete as provas Fireborn, Mantid mites e Oblivian spaw.

Twisted Edge Extreme Snowboarding

Pranchas extras: para ganhar as pranchas XXX6, Top Gear Rally, e Midway, termine em primeiro lugar em todas as corridas.
Para ganhar a prancha Bucky: termine o modo Stunt Challenge.
Para ganhar a prancha Flower: termine em primeiro nos três percursos do primeiro round no modo Competition.
Surfistas secretos: termine com a melhor média de pontos em todos os níveis do Modo Competition para habilitar os surfistas secretos: Ben, Nieno, Tok, e Boreth.
Queimando a largada: preste atenção à hora que a corrida começar. Depois que a palavra "Go" desaparecer da tela, pressione duas vezes ↑. Se for feito corretamente, seu surfista irá queimar a largada e sairá na frente.

Manobras

Spin: segure ← ou → no direcional e pressione A (quanto mais tempo você segurar o direcional, maior o giro)
Front flip (durante o salto): ↓, ↑, A.
Back flip: ↑, ↓, A.
Rodeo flip: ←, ↘, A.
Egg flip: ←, →, A.
McTwist 720: ↘, ↖, A.
Misty Flip: ↘, ←, A.

Vigilante 8

Todas as fases, personagens e carros: digite a password JTBT7CFD1LRMGW.
Habilite todos os veículos (com exceção do Alien): digite a password GANGS_UNLOCKED.
Para permitir que vários jogadores utilizem o mesmo carro: digite a password MIX_MATCH_CARS.
Ultra-resolução: digite a password MAX_RESOLUTION.
Aumente os mísseis: digite a password MISSILE_ATTACK.
God Mode: para ficar invencível, digite a password LIVING_FOREVER.
Rapid-Fire: para cuspir bala sem parar, digite a password FIRE_NO_LIMITS.
Reduza a gravidade: digite a password A_MOON_GETAWAY.
Remova todos os inimigos: digite a password POPULATION_OUT
Slow-Motion: para deixar o jogo lerdo, digite a password GO_REALLY_SLOW
Superdificuldade: digite a password I_AM_TOUGH_GUY
Habilite todas as fases: digite a password LEVEL_SHORTCUT
Veja todos os finais: digite a password LONG_SLIDESHOW
Carro Alien: digite a password GIMME_DA_ALIEN
Pilote um dirigível: em Casino City, você verá um dirigível voando ao redor da fase. Espere a geringonça aterrissar e entre nela assim que as portas se abrirem. Você poderá dirigi-la, mas não vai conseguir subir nem descer quando quiser. Se estiver voando sobre um edifício com power-ups, a aceleração fará com que o dirigível caia. Preste atenção aos seus oponentes, pois se algum deles disparar contra você, o aparelho explodirá.

Vigilante 8: Second Offense

Invencibilidade: digite a password ELBICNIVNI
Deixa o carro mais leve: digite a password HI CEILING
Habilidades máximas para os veículos: digite a password LLA DORTOH
Habilitar todos os personagens: LLA KCOLNU

Wave Race 64

Largue na frente: após o locutor anunciar "Go!", pressione os dois botões de turbo.
Corra ao contrário: termine o game no modo Expert. A nova opção estará habilitada no modo Championship.
Cores diferentes: para mudar a roupa dos personagens, na tela de seleção, pressione ↑ no direcional analógico.
Visão secreta: pressione C-↑ e C-↓ para ajustar o zoom. Pressione C-← e C-→ para mudar o ângulo da câmera.
Slide: pressione R para realizar um slide na água.

WCW/NWO Revenge

Cinturões prateados: este truque deve ser feito na tela de apresentação do jogo (aquela que mostra o Hollywood Hulk Hogan segurando um microfone). Quando ele estiver aproximando o microfone da boca, aperte o botão A. Agora, basta escolher o Championship e ver os lutadores campeões. Eles estarão com cinturões prateados!
Como controlar os acompanhantes: sabe aquelas pessoas que acompanham os lutadores nas lutas One'n One? Agora é possível controlá-las. Basta entrar no modo One'n One e escolher qualquer lutador que tenha um acompanhante (o Diamond Dallas Page, por exemplo). Depois que a luta começar, (você tem que ter quatro controles), pegue os controllers três e quatro e aperte Z. Agora mais duas pessoas podem entrar na luta e descer a porrada!

World Driver Championship

Acesse todos os carros GT2: no modo Campeonato, após colocar seu nome, vá para o menu do circuito GT2. Na tabela de escolhas, faça a seqüência: Z, →, Z, Z, B, C-↓, A, → e Start. Aparentemente não vai acontecer nada, mas todos os carros da categoria GT2 estarão lá.
Mude a cor dos carros: na hora de selecionar seu carro, aperte Z para mudar a cor.
Consiga um Falcon Interceptor A: para pegar o melhor carro do jogo, você tem de ganhar o troféu de ouro em todos os vinte campeonatos. Além disso, seu tempo total de corrida tem de ser igual ou menor do que quinze horas. Feito isso, selecione o carro Mystic no Chapionship Mode, depois vá para a Novice Cup, corra contra o Interceptor nas duas corridas dessa copa e vença-o. Agora, vá até a tela de escolha de equipes e procure abaixo da equipe Boss Racing para achar seu carango.

WWF Attitude

Roupa extra para mulher no modo "Create a Player Mode": ganhe o título WWF lutando com Val Venis, no modo "Career" ou "Challenge", jogando no nível NORMAL ou HARD.
Roupa extra para homem no modo "Create a Player Mode": ganhe o título WWF lutando com o Mankind, no modo "Career" ou "Challenge", jogando no nível NORMAL ou HARD.
Mais cabelo no modo "Create a Player Mode": ganhe o título WWF lutando o "The Rock", no modo "Career" ou "Challenge", jogando no nível NORMAL ou HARD.
Habilite o modo "No Wimps Mode": ganhe o título WWF lutando com o Farooq ou Bradshaw no modo "Career" ou "Challenge", jogando no nível NORMAL ou HARD. Este é um modo bem desafiador, não indicado para os mais fracos.

WWF Warzone

Modos especiais e personagens secretos

Para ativar o monte de truques de War Zone, é preciso vencer o campeonato do Challenge Mode, na dificuldade Medium, com vários lutadores diferentes. Por exemplo, para lutar com Cactus Jack e Dude Love, termine o campeonato usando o Mankind. Assim que o truque estiver ativado, pressione simultaneamente L e R na tela do menu principal. O Cheat Menu irá aparecer. A seguinte lista mostra com qual lutador é preciso lutar e qual o truque recebido:

Truque	Lutador
Cactus e Dude	Mankind
Extra Cold	Golddust
Extra Gold	S. Michaels ou Triple H
Ladies Night	S. Michaels ou Triple H
Sue	Bret ou Owen Hart
New Duds	Kane
Big Head	The Rock ou B. Bulldog
Polished	Qualquer lutador
No Meters	Undertaker
Ego Mode	Ahmed Johnson
Beans Mode	Thrasher ou Mosh
No Wimps	Faarooq ou Ken Shamrock

Yoshi's Story

Encontre o Yoshi preto 1: na página 2, mundo 1, vá até a tulipa (flor) que está do lado esquerdo do marcador de fase número 4. Coma a tulipa e voe para o teto onde há o ovo do Yoshi preto. Termine a fase e ganhe o Yoshi preto.
Encontre o Yoshi preto 2: no começo da página 2, mundo 4, siga para cima e vá para uma sala com cobras fantasmas. Pule de uma cobra para outra até achar uma bolha que libera o ovo preto.
Encontre o Shy Guy branco: entre no último cano da fase 1 da página 5. Este fantasma recupera um Yoshi capturado.
Yoshi branco: na fase 3, página 3, vá para uma tela onde há um cachorro em um cano vermelho em que você não pode chegar. Entre no próximo cano.
Yoshi branco 2: na fase 2, página 3, vá até o marcador de fase 2. Siga até onde puder para a esquerda, até achar uma bolha com um símbolo de interrogação (?). Quebre-a para ganhar o ovo do Yoshi branco.
Continues ilimitados: quando você perder a última vida e o Yoshi começar a ser levado, pressione o botão Reset do seu console Nintendo 64. Feito isso, você poderá continuar na página que parou pressionando Start sobre o modo Story Mode.



Super NES



Alien 3

Cheat Mode: durante o jogo faça a seqüência A, B, Y, X, no controle 2. Aperte A no controle 1 e o menu de truques aparecerá no canto superior esquerdo da tela. Agora, para mudar os números utilize os botões do segundo controle.
1: invencibilidade
2: sem danos
3: invisibilidade
4: armas ilimitadas
5: armas ilimitadas e invencibilidade
6: armas ilimitadas e sem danos
7: ativar todos os truques

Fase	Password
02	QUESTION
03	MASTERED
04	MOTORWAY
05	CABINETS
06	SQUIRREL
Final	OVERGAME

Batman Returns

9 Continues: vá até a tela de opções e coloque o cursor sobre a palavra "Rest". No controle 2 pressione: ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, ↑ e X.
Vidas Extras: vá até a tela de opções e coloque o cursor sobre "Rest". No controle 2 pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A. Use o primeiro controle para selecionar até nove vidas.

Batman: Revenge Of The Joker

Passwords

Fase 02:	DNCN	**Fase 08:**	LKCM
Fase 03:	MCHT	**Fase 09:**	DVWH
Fase 04:	DDPP	**Fase 10:**	TTKR
Fase 05:	LDRN	**Fase 11:**	BTMR
Fase 06:	KLTT	**Fase 12:**	VNGF
Fase 07:	CRLB		

Lemmings

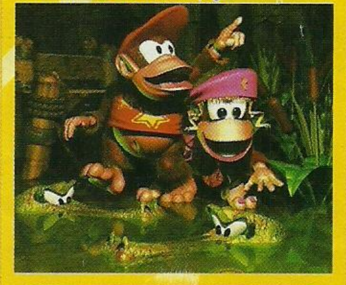
Modo Cheat: mantenha o botão Start pressionado na tela do título para abrir novas opções e o teste de som.

Passwords para todas as dificuldades

Fase	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem	Sunsoft
01	SRDTPT	MGQZMGG	PQFPTBP	XNMTWVD	TPCWFMP
02	MJDVLXT	LXSFDXB	HPLHRXL	KDTJQQR	WSJCLDX
03	ZBHPRLQ	ZRVXBWQ	CPZRSRV	VNTGWRB	PVNRCMV
04	GWSXMHK	NKVKRTB	SMSWSPW	SQDLCRR	HZSQQNV
05	NCDKKWG	GJWDHMG	DXCQKRX	JHQTCPD	KCGHCNC
06	CKWDRKV	DJCQQZT	MDGMJLV	RQXNVNP	
07	HCBSMGV	JHSVCQL	WZWSDMK	CBWMMLG	
08	JBKZQGS	RCHFGNN	HZBCFQM	LCVDQWL	
09	MMDMKKX	BJWVRCQ	SPRPVHR	KDHWTJL	
10	SKFKNNB	RFPZFBJ	BWCBKXJ	GVNKKJL	
11	LXNLJCP	JKJBRMQ	WRFVJDL	DXCDGNH	
12	MTPCTNP	MZDCDTC	GGBCXXS	GWJTPLW	
13	PCLSRCP	ZVMQKXB	TTXQXQL	LNZNHWM	
14	KPMDGXZ	ZZRHJPL	DCBBWNH	MZXZKZC	
15	TLVKLSW	JFLKJPX	WCBLDQX	RWLTTCQ	
16	HMHRSDR	JQXRNGJ	PFVFXCR	LGJCRKM	
17	MFLFHSH	WFVBVJP	NKVCKDN	SQXKBZN	
18	QXPKCHB	KWVBVJP	QPDDJFB	WXTBWCB	
19	MWRTLNR	TTKLKZT	QBGBPSW	NPKNRKV	
20	GMXCWPS	NNFFQPV	JLXJWNW	PZQWRGP	
21	KBXNJPB	ZNXBKMP	JLHFSRF	DZTHVNL	
22	DVJJBGM	QSLQWTJ	WCLJNNK	RMDTBFQ	
23	LGSSCZL	BGFVMFR	LVFHHMM	FCSLSPK	
24	MVGDKVX	PQZWDKM	MHNNCPC	RNHQXVM	
25	LSQHCQS	SBCMSJS	RNMKXLP	LTGNDXH	
26	SXRQMVR	BDGQRNX	XZZSDDN	LHLTDDW	
27	PMQJPMX	XPPBQWL	BBTSGZC	HCBBKHV	
28	DHBPTWQ	JHQSPRH	LXFLJPX	MWLGVQJ	
29	BCXLWVV	GCLKJMQ	QKZVKFT	GSPQCRQ	
30	FXWBBSL	SRWGXZM	WFCSHNT	ZTTGRFH	

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

Cheat Mode: para ambos os códigos você terá que começar um novo jogo, apertar várias vezes ↓ na tela onde está escrito 1-Player/2-Player e colocar o cursor sobre palavra Cheat Mode:
Remover todos os barris DK do jogo: pressione B, A, →, →, A, ←, A e X.
Começar o jogo com cinqüenta vidas: pressione Y, A, Select, A, ↓, ←, A, ↓.
Teste de som: ao apertar algumas vezes o direcional ↓, antes de aparecer a opção Cheat Mode você também verá a opção Music Test, na qual poderá ouvir toda a trilha sonora do jogo.



International Superstar Soccer Deluxe

Transforme os juízes em cães: faça esta seqüência na tela de título usando o segundo controle: ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, ←, B e A. Um latido confirma o código.
Times All Star: faça esta seqüência na tela-título com o segundo Controller: R, ↑, ↓, L, X, B, ←, A, →, Y. O time aparecerá no modo Open Game.
Pontos extras de habilidade: depois de selecionar seu time, escolha a opção Edit Players Skills e distribua todos os pontos de habilidades entre seus atletas. Quando você tiver 0 (zero) pontos, selecione a palavra Cancel e pressione o botão Y. Agora, você terá mais pontos de habilidade para distribuir entre seus jogadores.

Joe And Mac 2: Lost In The Tropics

Passwords
First stone: RJNK BQKT THQH JGCB
Fourth stone: RJNK BRGK TJDH JCDB
Seventh stone: PFGT JPFD QFML FLDB
Deep Tropics: HDMF GQJT KGRK CQBB
Snowy Rockies: GRJL KBLG JPDR HHCB

Murky Swampland: KGRF NFJP KCBC GGFB
Scarlet Carpet: RFGL JTCD QDMS FSDB
Kali Village: MJND BNCS TBDJ JJFB
Gork's Lair: MHDQ FDPS NJTP BGFB

Jungle Strike

Passwords
Fase 1: 8B45HP8TNMPT
Fase 2: 8B458P84NMPT
Fase 3: 8B45RP80NMPT
Fase 4: 8B45WP86NMPT
Fase 5: 8B45CP8XNMPT
Fase 6: 8B454P82NMPT
Fase 7: 8B45MP8YNMPT
Fase 8: 8B45YP89NMPT
Fase 9: 8B45FP8VNMPT
Final: 6RCX6K21Y0PT

Killer Instinct

Lutar com Eyedol: selecione o personagem Cinder e segure o direcional pressionado para →. Quando aparecer a tela de Vs, sem soltar o direcional, aperte rapidamente: L, R, X, Y, A. O locutor vai pronunciar o nome Eyedol e você entrará para a luta controlando o chefão final.



The Flintstones

Passwords
Atenção para os espaços (_) entre as palavras.
Invencibilidade:
MS_STONE_MAKES_WEIRD_JELLY
Ver os créditos:
HOAGIE_TAKES_COLD_TREES
Pular a fase:
BARNEY_GRABS_BLUE_TREES.
Pause o jogo e aperte X para avançar uma fase ou B para ir direto ao final.
Bedrock 1:
BETTY_PICKS_BLUE_RIBS
Jungle 1:
BAMBAM_MAKES_SMALL_ROCKS
Volcanic 1: CLIFF_HIDES_HOT_JUICE

MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE

Os maiores guerreiros e os melhores Fatalities!

Uma coisa temos que admitir: os consoles Nintendo sempre foram presenteados com as melhores versões de Mortal Kombat. Desde os primeiros golpes que foram desferidos no Super Nintendo e o revolucionário MK1, passando pelas seqüências MK2, MK3 e MK Ultimate, as preciosidades para os adoradores de fatalities sangrentos. O Nintendo 64 ainda hospedou as versões MK4, MK Trilogy e a aventura solo de Sub-Zero, MK: Mythologies. Uma evolução natural e que só vinha satisfazer os anseios dos combatentes do Outer World. Agora, muito mais avançado em seu tempo, a série ganha uma versão para GameCube e Mortal Kombat V: Deadly Aliance inicia uma nova era de Fatalities e debulhações.

A aliança mortal!

Desde o primeiro torneio, Shang Tsung tenta dominar o mundo dos humanos. Essa façanha só não foi concretizada até hoje graças a uma pedrinha que sempre entra em seu sapato e é conhecida por Liu Kang. Esse chinês destemido já jogou areia nos planos do feiticeiro muitas vezes. Shang Tsung quase foi morto por Shao Khan, quando este resolveu tentar o domínio com as próprias mãos. Por sorte ele falhou e outro protetor da Terra furou os planos do cara. Depois, foi a vez de Quan Chi tentar uma investida, mas lá estava Liu para dar uns tapas na careca do branquelo e mandá-lo de volta para o limbo do outro mundo. Para este desafio, Shang Tsung e Quan Chi uniram forças e a parada vai ser dura. Shao Khan e, acredite se quiser, o herói Liu Kang foram mortos por eles. Com isso o mundo vai depender dos bravos guerreiros que restaram no time do bem e que serão capazes de dar suas vidas para salvar o planeta.

A quinta vez é melhor!

Tradição na série MK, as novidades acompanham a mais recente versão do game, mas limitam-se à parte gráfica e há uma sensível melhora na jogabilidade. A perspectiva de combates em três dimensões está muito parecida com a que vimos em MK4, ou seja, você poderá se movimentar livremente na arena, desviar de golpes e magias usando a profundidade do cenário. Ainda falando em gráficos, os personagens são construídos com uma enorme quantidade de polígonos, caracterizando o visual realista de cada lutador. Os cenários são muito bem trabalhados e ricos em detalhes, muitos agora a céu aberto. Outra transformação muito interessante é que, depois de bater ou apanhar um pouco, você poderá notar as marcas e hematomas causados pelos golpes no rosto do adversário: eles ficam de olho roxo e sofrem cortes em toda a face. Nesta versão, você pode trocar o estilo de luta de seu guerreiro quando bem entender. Cada lutador possui duas variações de técnicas e uma na qual usa uma arma. Existem diferentes tipos de armas, uma para cada lutador e elas funcionam de maneiras diferentes para realização de combos.

Um mino aos jogadores

É claro, não podemos nos esquecer dos extras, que fazem você jogar e jogar o game até habilitar diversos bônus. Um atrativo para os que adoram zerar todas as possibilidades que um game oferece além de apenas se divertir com as lutas sangrentas.
Além dos vários lutadores secretos, você ainda tem uma tonelada de extras para abrir, como cores e uniformes novos, pergaminhos que contam as história do game, artefatos místicos e novas opções de jogo. MKDA apresenta todos os aspectos que compõe os mais modernos games de luta e carrega a tradição dos lutadores da série que já foi parar no cinema e na tela da tevê, dando sangue novo aos deuses e demônios do Outer World. Seja bem-vindo à arena de mais um torneio Mortal Kombat!

por Fabio Michelin







Fatalities

Uma das melhores coisas para quem joga MK é poder aplicar o golpe de misericórdia no adversário já vencido e, foi pensando nisso que resolvemos revelar a lista de Fatalities. Lembre que para fazer este tipo de golpe você deve derrotar o oponente, apertar o botão que troca o estilo de luta até chegar à palavra Fatality e depois executar o comando, sempre finalizando com um botão de ataque.

BO' RAI CHO - Belly Flop
← ← ← ↓ B

JOHNNY CAGE - Brain Ripper
← → → ↓ Y

CYRAX - Claw Smasher
→ → → Y

DRAHMIN - Iron Bash
← → → ↓ A

FROST - Freeze Shatter
→ ← ↑ ↓ B

HSU HAO - Laser Slicer
→ ← ↓ ↓ Y

KANO - Open Heart Surgery
→ ↑ ↑ ↓ B

KUNG LAO - Splitting Headache
↓ ↑ ← A

LI MEI - Super Crush Kick
→ → ↓ → X

NITARA - Blood Thirst
↑ ↑ → B

REPTILE - Acid Shower
↑ ↑ ↑ → X

SHANG TSUNG - Soul Steal
↑ ↓ ↑ ↓ Y

SONYA - Kiss of Death
← → → ↓ Y

BLIND KENSHI - Telekinetic Crush
→ ← → ↓ A

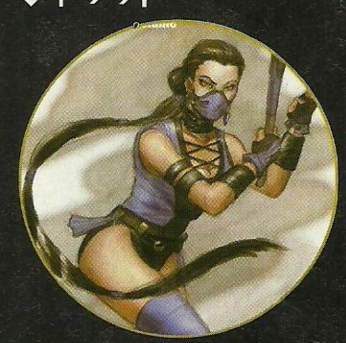




JAX - Head Stomp
↓ → → ↓ Y



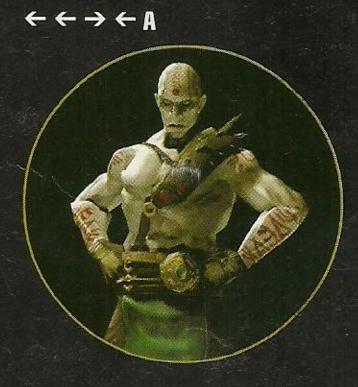
KITANA - Kiss of Doom
↓ ↑ → → Y



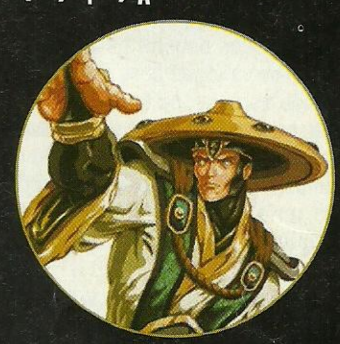
MAVADO - Kick Thrust
← ← ↑ ↑ B



QUAN CHI - Neck Stretcher
← ← → ← A



RAIDEN - Electrocution
← → ↑ → A



SCORPION - Spear Head
← ← ↓ ← + X



SUB-ZERO - Skeleton Rip
← → → ↓ A



AVALIAÇÃO

Gráficos 8,0 / Som 7,5 / Jogabilidade 7,0 / Diversão 8,0 / Replay 8,0
Número de jogadores: 1 a 2 simultâneos / Tipo de jogo: luta
Salva? sim
Desenvolvimento: Midway / Publisher: Midway

NOTA FINAL 8,5

TimeSplitters 2

A alma dos produtores de GoldenEye incorporada em novos games de tiro!

Quando a Nintendo World ainda dava seus primeiros passos, um game de N64 apareceu para desbancar os games no estilo **Doom** e **Quake** que reinavam soberanos no gênero FPS (tiro em primeira pessoa). **GoldenEye 007** era seu nome e a softhouse responsável por sua concepção foi a Rare. A aventura de James Bond no console da Nintendo era excelente no modo para um jogador e melhor ainda no Multiplayer. Com isso, o game arrebanhou um mundo de seguidores e praticamente todos os outros títulos do estilo lançados posteriormente não escaparam de serem comparados com ele. A partir de então, muita água rolou por baixo da ponte.

Como todos sabem, a Rare não é mais uma empresa que desenvolve jogos para GameCube. Mas o que é uma empresa senão as pessoas que trabalham nela? Alguns ex-integrantes da equipe que trabalhou em **GoldenEye 007** deixaram a Rare um tempo atrás (antes mesmo do rompimento com a Nintendo) e fundaram a Free Radical Design. **TimeSplitters 2** é o segundo game da série criada por eles e tem a pretensão de fazer todo mundo esquecer o antigo sucesso do N64.

Fórmula básica para atrair os atiradores de plantão

O agente secreto britânico sempre esteve envolvido nas tramas mais mirabolantes, mas nunca chegou a viajar pelo tempo. A história de **TS2** consegue ser ainda mais fantasiosa que as estripulias do personagem de Ian Flemming. Num futuro não muito distante, uma raça alienígena cheia de ódio no coração, os tais TimeSplitters, tem a morte como única motivação de vida. A morte da espécie humana, melhor dizendo. Mas como nosso planeta está cheio de gente metida a Rambo, dois fuzileiros são enviados à estação espacial dos caras para pôr os pingos nos is. Como os fuzileiros do futuro precisam ser espertos além de truculentos, não demoram a descobrir que a fonte de energia da estação é um grupo de nove "cristais do tempo". Mas antes que os dois possam anular de vez os planos dos aliens, os seres de outro mundo agarram os cristais e somem através de "portais do tempo", cada um vai para uma época diferente. Oh, céus! O que fazer? Parece mais do que óbvio: entrar no vácuo dos ETs e ir atrás deles pelo tempo para recuperar esses malditos cristais e garantir a perpetuação da raça humana na Terra.

Tá bom. Não é o enredo mais original que você já viu. Também não é nada que vá prender muito a sua atenção. Mas acredite: depois de começar a jogar, você não vai querer saber de muita história não. Sua vontade vai ser soltar o dedo em tudo que é alien, zumbi, soldado, gângster, demônio e assombração que aparecer na sua frente. Percebeu a variedade de inimigos que você vai encarar? Isso porque cada fase se passa em uma determinada época e só viajando pelo tempo para chegar a todas elas. E como em cada uma você realiza objetivos condizentes com o período em que se encontra, só mesmo juntando toda essa salada numa espécie de "De Volta Para o Futuro" dos games para que a história faça um pouco de sentido. O estranho é que os TimeSplitters não são encontrados nessas passagens temporais, apenas os cristais do tempo. E se esses cristais são tão importantes assim porque, na maioria das vezes, estão largados displicentemente pelo chão, a espera de quem quiser passar a mão neles? Bom, como eu disse agora há pouco, isso não importa muito.

O que realmente importa

A primeira fase se passa na Sibéria, em 1990. Uma das primeiras coisas que você vê é uma represa bem no estilo daquela da primeira fase de **GoldenEye 007**. Coincidência ou homenagem? Não sei ao certo, só sei que comigo funcionou. Fiquei logo com coceira no dedo e com vontade de descobrir se os caras conseguiram fazer um game tão bom quanto aquele que fizeram em 97.



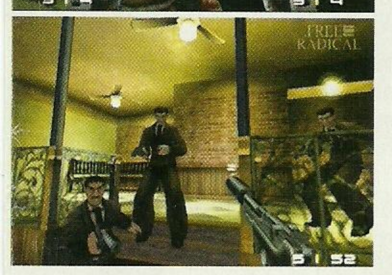






Depois vieram fases na Chicago da lei seca, no futuro, na catedral de Notre Dame do final do século 19, em ruínas astecas, no velho oeste e várias outras. E essa variedade de épocas torna as coisas bem interessantes, pois você pode estar empunhando armamento histórico num momento, como a metralhadora Tommy Gun usada por Al Capone e, depois de meia hora, disparar rajadas laser como se fosse uma mercenária especial de sobrenome Aran. Isso sem falar nos acessórios, como o Temporal Uplink que mostra a localização de inimigos, posicionamento de câmeras de vigilância e um mapa dos arredores.







E para manter o interesse de quem está jogando, as missões dentro das fases também obedecem a esse critério de tempo. Tarefas como libertar donzelas encarceradas em calabouços e pulverizar discos voadores são distintas demais entre si para um espião que gosta de Martini seco. Mas não para a dupla de aventureiros deste game. Aliás, em certas fases, você controla uma garota e em outras, um cara. Alguns desses objetivos, difíceis ou não, são de rápida identificação. Enquanto outros requerem uma certa dose de paciência para que você descubra o que deve fazer exatamente.

O controle do N64 tinha apenas uma alavanca analógica. O controle do GameCube tem duas. Que bom! Com isso, a velocidade da ação está sempre no máximo e a mira extremamente precisa. E você necessitará de toda essa precisão pois alguns inimigos, os zumbis por exemplo, só desabam depois de muito chumbo ou, então, com um tiro certeiro que arranque suas cabeças. E para ninguém reclamar do controle, a Free Radical incluiu quatro esquemas diferentes para a configuração das alavancas.

Pode vir quente que eu estou derretendo!

Ninguém que gosta deste tipo de game quer moleza. O fã de FPS quer ver o cão chupando manga! Quer inimigos que façam frente a ele, e não que fiquem parados na frente dele esperando para virar peneira. Para essas pessoas, uma boa notícia: a A.I. dos bandidos de **TS2** é muito boa. Eles são bem espertos, mudam a estratégia de ataque conforme a necessidade, escondem-se quando percebem que estão na sua mira e, às vezes, até recarregam suas armas longe do alcance de seus tiros. Mas também parece que há momentos em que o game quer refrescar as coisas para o seu lado e alguns caras nem percebem que um tiroteio dos brabos está rolando ali perto deles. Tudo bem que eu gosto de desafio quando bato um game, mas tem uma coisa que me deixa possesso: ser atingido sem saber de onde. Em alguns ambientes abertos, você caminha despreocupadamente achando que já eliminou todos os bandidos. De repente, começa a ser pipocado sem ter idéia do porquê aquilo está acontecendo. Vocês podem até me chamar de chorão, mas isso me parece extremamente injusto. Nem se escondendo em algum canto e usando a mira do rifle sniper, você consegue achar o atirador que está te ferrando. Pô... um dos objetivos em **TS2** é matar zumbis, não fantasmas.

Bond? Que Bond?

Você já viu que na tentativa de criar o verdadeiro substituto de **GoldenEye 007**, os criadores de **TimeSplitters** não pouparam esforços para apresentar um game com alto nível de diversão e variedade. Para isso, além do modo Story, há o modo Arcade no qual se pula diretamente para a ação, alguns desafios que quebram a rotina de tiroteio ensandecido do título e um modo Multiplayer. Ah, o modo Multiplayer... é este o modo que faz a diferença pra quem gosta de jogar "matar os amigos". E aqui a peteca não cai de jeito nenhum. É tão viciante quanto o Multiplayer do jogo do James, tem muito mais personagens e a vantagem de que agora você pode construir suas próprias fases.

No final das contas, **TS2** conseguiu ser melhor que o jogo ao qual foi tão comparado nesta matéria? Um clássico é insuperável, mas se você gosta do gênero pode ter certeza de que este título chega bem perto disso e, sem dúvida, garante muita diversão.

Eduardo Trivella



Dead to Rights

Violência como o GameCube nunca viu igual

A onda de games destinados para adultos superou todas as expectativas em 2002. E um dos maiores expoentes dessa nova leva ganhou uma versão para o GameCube. Dead to Rights foi inteiramente produzido pela Namco dos EUA, ou seja, não há nem um dedinho de programador japonês no projeto. Talvez seja por isso que o game seja tão tenso, violento e barra-pesada – exatamente do jeito que os americanos gostam. E não estamos exagerando: o game foi o primeiro da história a receber o selo "proibido para menores de 18 anos", no Japão. Realmente, não é todo mundo que consegue encará-lo.

Strip-teases e tiroteios

Se fosse um filme de ação, Dead to Rights seria diversão garantida. O game tem violência às toneladas, bem sangrenta e gratuita mesmo. Tem efeito em câmera lenta, da mesma forma consagrada em "Matrix" (o filme) e Max Payne (o game). Tem um enredo bem intrincado e cheio de idas e vindas. Tem armas de montão, inimigos cruéis e clima urbano. E o melhor de tudo, a jogabilidade é variadíssima. Em uma fase, você precisa invadir uma fortaleza inimiga e fuzilar bandidos mascarados. Em outra, você está em um clube noturno, dando as ordens para uma garota executar um strip-tease para distrair a atenção de outros bandidos. Outra missão divertida é pilotar um helicóptero para dar cobertura a um aliado e fuzilar limousines inimigas. Em outra, você precisa desarmar uma bomba prestes a explodir: nesse momento, um labirinto aparece na tela, e você precisa transportar uma esfera por um caminho estreito, sem acertar as paredes e usando as duas alavancas direcionais. E que tal enfrentar o campeão da prisão em uma disputa de braço de ferro? O game é recheado de pequenos minigames como esse, disfarçados de missões, que servem para quebrar a rotina e dar mais colorido à brincadeira. Isso tudo faz Dead to Rights ser muito mais que um simples game de tiroteio.

Sem direito nenhum

Fica claro como os produtores tiveram uma preocupação cinematográfica com Dead to Rights. A trilha sonora, a direção de imagens das animações (fantástica) e o enredo muito bem trabalhado são importantíssimos para a interação do jogador com o game. É difícil não se envolver e jogar sem querer saber o que vai acontecer na fase seguinte – tal qual acontece com os bons filmes do gênero.
A movimentação do protagonista é excelente, principalmente o sistema de mira – um verdadeiro milagre em jogos de ação em terceira pessoa. Você ainda tem a opção de usar seu husky siberiano (Shadow, uma referência ao velho Shadow Dancer, da Sega?) para atacar inimigos mais próximos. Se quiser, também é possível usar os vilões como escudo humano, ou desarmá-los com técnicas apuradas de briga de rua. É tão realista que dá gosto. O modo "câmara lenta", que permite a você saltar e diminuir a velocidade da cena em momentos mais difíceis, só ajuda a deixar Dead to Rights ainda mais estiloso.
Ah, nem falei do enredo: Jack Slate é um policial que tem seu pai assassinado em uma emboscada. Na busca do assassino, ele acaba sendo acusado de um crime que não cometeu. Condenado à cadeira elétrica, precisa fugir, provar sua inocência e dar cabo de seus inimigos em uma cidade cruel e violenta. Como jogo de videogame, Dead to Rights é um filmão dos bons.

Pablo Miyazawa



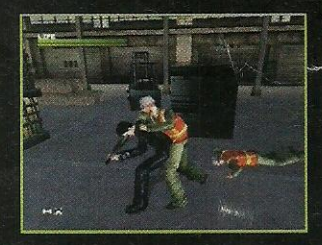
AVALIAÇÃO (Recomendado para maiores de 17 anos — 17+)

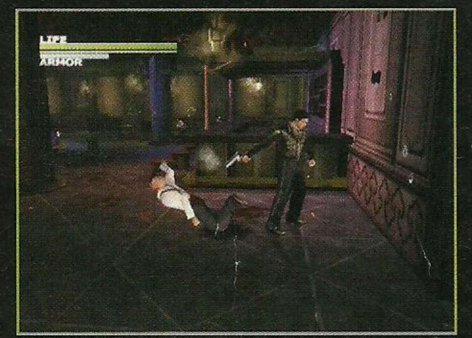
Gráficos 8,0 / Som 9,0 / Jogabilidade 9,2 / Diversão 9,0 / Replay 9,0
Número de jogadores: 1 / Tipo de jogo: ação
Salva? sim
Desenvolvimento: Namco / Publisher: Namco

NOTA FINAL 8,8











Need for Speed Hot Pursuit 2



Velocidade não falta na estréia da série no console

Need for Speed é uma das séries de corridas com carros esporte mais reconhecidas dos últimos tempos. Seu maior trunfo é o modo Hot Pursuit, uma competição cheia de empecilhos (policiais aloprados) ao longo do acostamento. E agora não tem conversa: uma vez preso, você está fora!

Há dois modos principais de competição nesta primeira versão para GameCube: o Championship e o Hot Pursuit. Em ambos, é possível acumular pontos que são usados para liberar carros e pistas no modo Versus. Os dois torneios são organizados em formato de pirâmide, ou seja, dois novos desafios são abertos a cada etapa vencida. Já o campeonato se resume a seis carros na pista, com um tentando jogar o outro para fora da estrada. Com um pouco de manha no Controller ("toquinhos" na alavanca direcional durante as curvas), é fácil executar boas manobras, ultrapassagens e performances.

Fugir da lei é legal

Se dirigir carrões como Mercedes-Benz, Dodge e Corvette não é novidade para você, este **Need for Speed** investe muito bem naquilo que seu próprio título denuncia. Ao fornecer aos policiais um instinto assassino, o game ganha ao oferecer dois "inimigos" de uma só vez – os competidores e os homens da lei. Mesmo que a sensação de velocidade não seja das mais "reais", a história ganha outra dimensão com a perseguição policial. Um jogo "classe A" para se jogar em reuniões com os amigos, mas bom também para processar a testosterona que aumenta quando dirigimos carros possantes.

Augusto Olivani

AVALIAÇÃO



Gráficos **7,0** / Som **7,0** / Jogabilidade **8,0** / Diversão **9,0** / Replay **9,0**
Número de jogadores: **1 a 2** / Tipo de jogo: **corrida**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **EA Studios** / Publisher: **Electronic Arts**

NOTA FINAL 8,2









Minority Report: Everybody Runs

O filme é bem melhor que o game

Se houvesse um "Oráculo dos Games", eu questionaria por que filmes legais não rendem bons jogos. E aqui estamos frente a frente com Minority Report: Everybody Runs. **A história é a mesma do filme, mas tudo é muito mal-explicado. John Anderton, agente e líder da divisão Pré-Crime (que prende assassinos só pela intenção, evitando as mortes antes que elas ocorram), deixa de ser o caçador para virar a caça. Ao mesmo tempo que seu departamento começa a ser investigado, ele passa a ser acusado de um crime que ele ainda não cometeu.**

Violência gratuita

O "Everybody Runs" do título diz respeito ao estilo "bater e correr" do jogo. No começo, você prende montes de bandidos. Depois, o pau come: uma vez descoberto seu futuro crime, robôs, guardas armados e gladiadores cheios de proteções virão ao seu encontro com um único objetivo: quebrar você. Resta o contra-ataque, que inclui sensacionais pisões em oponentes derrubados. Já que os cenários não dispõem de muitas armas para você usar, o esquema "pancadaria de rua" do jogo dá conta da diversão. Porém, os problemas são vários: a narrativa de jogo é muito mal-desenvolvida, as cenas de animação entre as missões são pobres, o sistema de câmeras é fraco e os gráficos são meia-boca. Mas o pior de tudo é a repetitividade de Minority Report. **Não há muita exploração, os cenários são simplórios, os inimigos se repetem e há pouca variação no (único) modo de combate do jogo. O sistema de mira é ruim também. Mas chutar inimigos no chão – como se fossem espantalhos! – acaba compensando esses problemas.**

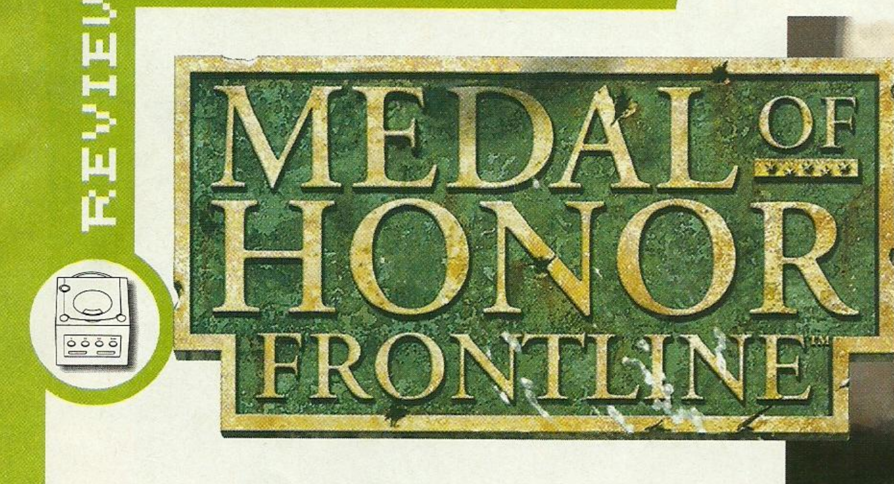
Augusto Olivani

AVALIAÇÃO



Gráficos **7,2** / Som **6,0** / Jogabilidade **7,5** / Diversão **8,0** / Replay **3,0**
Numero de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Treyarch** / Publisher: **Activision**

NOTA FINAL 6,3





A Segunda Guerra Mundial dentro de um game!

Esqueça as aulas de história. Saiba como foi um dos combates mais sangrentos de toda a humanidade participando dele com o controle de seu GameCube. **Medal of Honor: Frontline** é uma recriação fiel da Segunda Guerra Mundial. Está repleto de eventos que aconteceram de verdade e, por horas, chega a assustar tamanha a atenção que os criadores dedicaram à história.

Mensagem do presidente

"Você está prestes a embarcar em uma cruzada heróica. Os olhos do mundo inteiro estão sobre você. A esperança e as preces de todos aqueles que amam a liberdade, marcham ao seu lado. Na companhia de nossos corajosos aliados e companheiros de guerra de várias frentes de batalha, você buscará a destruição da máquina de guerra alemã, a eliminação da tirania nazista com os povos oprimidos da Europa e a segurança para nós e para um mundo livre."

Quem falou isso foi Dwight D. Eisenhower, presidente dos EUA durante a 2ª Guerra Mundial. Só que pra ele, falar é fácil. Quem vai estar desviando de balas e driblando minas no campo de batalha é você.

6 de junho de 1944 foi uma data importantíssima na guerra e ficou conhecida como "Dia D", a Invasão da Normandia, na França. Foi a partir deste fato que o império construído por Hitler começou a desmoronar.

O game começa exatamente durante esse episódio, com você na pele do tenente Jimmy Paterson. Seu personagem e mais um grupo de soldados saltam de uma balsa para dentro do mar com os tiros zunindo de tudo quanto é canto. Claro que seria ridículo comparar uma partida de videogame com uma guerra de verdade, mas o lance está tão bem retratado que dá pra ficar imaginando o horror que foi tudo aquilo. Ainda bem que a EA quebrou o meu galho e eu posso atirar contra os nazistas daqui da minha poltrona.

Altos e baixos

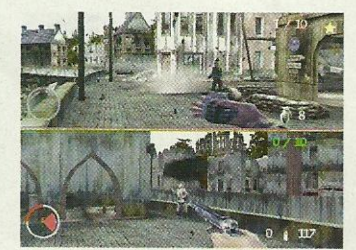
Depois de levar a cabo sua missão no calor da batalha campal, o game pega mais leve, com missões um pouco menos violentas. Mas não muito. Você começa a agir em conjunto com a Resistência Francesa e seu objetivo final é roubar uma arma poderosíssima que pode mudar o rumo da guerra.

Em algumas fases, você age sozinho e, em outras, tem a ajuda de aliados que avançam ao seu lado. A A.I. deles, às vezes, é brilhante e, às vezes, decepciona, como em alguns momentos em que eles ficam parados na sua frente, impedindo a passagem. E num game que pretende ser o mais realista possível (o subterrâneo até treme com as explosões exteriores), eles bem que poderiam ser atingidos por seus tiros no meio da confusão.

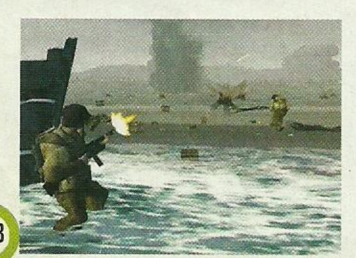
Os gráficos de **MoHF** não são nada de outro mundo, mas conseguem dar conta do recado. As texturas e a coloração até que são bem simples quando comparadas a outros títulos do GameCube, mas a fidelidade com que veículos e armas da época são recriados, chega a dar arrepio. As músicas orquestradas combinam com a época e os efeitos sonoros merecem uma medalha de condecoração por serem tão bons. A jogabilidade é rápida e os controles de movimentação e mira são feitos com a dupla de alavancas analógicas, como dita o "manual do FPS moderno". Pena que o Multiplayer não ficou à altura da aventura principal para um jogador. Então, **MoHF** passa a ser mais recomendado àqueles interessados em Segunda Guerra Mundial. Mas nem pense em jogar no "Easy" porque os inimigos ficam imbecis demais e não acertam você de jeito nenhum. E você sabe: guerra é guerra, e vice-versa.

Eduardo Trivella











AVALIAÇÃO



Gráficos **7,5** / Som **9,0** / Jogabilidade **7,5** / Diversão **7,0** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **tiro em primeira pessoa**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Eletronic Arts** / Publisher: **Eletronic Arts**

NOTA FINAL 7,4



007 NightFire

James Bond se supera em aventura exclusiva para os games

Fazer um jogo baseado em um filme original muitas vezes torna-se uma grande encrenca para as empresas de games. Certas cenas não são tão adequadas para um game, há dificuldade em se explicar a trama, entre outros problemas. Para resolver essa questão e trazer a melhor experiência possível de James Bond para um videogame, a Eurocom utilizou-se de um roteiro totalmente original. **007: Nightfire** é provavelmente a melhor aventura de Bond em um console desde **GoldenEye 007** (para N64), e um filme interativo para lá de divertido.
Todos os elementos que fazem um bom game de James Bond estão presentes. Por isso, dá até para esquecer que não foi lançada uma versão para o último filme que está sendo lançado nos cinemas, **Die Another Day** (traduzido no Brasil como **Um Novo Dia para Morrer**). E a Eurocom fez questão de fazer o jogador se sentir dentro de um filme do Bond: tem uma cena impossível do começo do filme, a música-tema com as mulheres dançando, a cara do Pierce Brosnan perfeitamente digitalizada, a M ensinando as missões em um telão... demais!

Ação mesclada

007 Nightfire tem doze fases que se alternam entre o estilo de ação em primeira pessoa e corrida. As fases de tiro são praticamente perfeitas, contendo ação rápida, controles fáceis (e complexos ao mesmo tempo), liberdade de movimento e objetivos novos a cada momento. Nessas fases, o game também incorpora influências de outros grandes jogos de espionagem como **TimeSplitters 2** e **Metal Gear**, principalmente em relação às bugigangas. Mas cá entre nós, nada mais justo de que trazer esses elementos a um game de Bond, já que os outros jogos chuparam isso tudo de filmes do agente britânico, não é?
As fases de corrida são bastante intuitivas e fáceis de serem concluídas, além de bastante divertidas: você vai passar por ruas cheias de gente, atirar mísseis em carros, pular de um lugar para outro e sair ileso no final de tudo. Apesar disso, elas nem se comparam em qualidade com o jogo em primeira pessoa. Certamente, o game ficaria perfeito se tivesse se mantido fiel ao estilo original.

Como nos velhos tempos

Não dá para imaginar um game de Bond pós-**GoldenEye** sem um modo Multiplayer. E a marca de **Nightfire** está nos modos diferentes de Multiplayer, que ficam disponíveis após se completar certos objetivos das fases regulares. Alguns desses modos são a Arena, Capture The Flag (no estilo **Paintball**), Top Agent (no qual o último sobrevivente ganha) e até um modo chamado GoldenEye Strike. Uma das coisas legais que a versão do GameCube oferece são os Bots, personagens controlados pelo computador que são configuráveis e podem aparecer em até seis vezes no jogo. Rápido e fluente, esse modo completa o game perfeitamente.
007 Nightfire não oferece grandes inovações no estilo de tiro em primeira pessoa ou corrida. Porém, quem somos nós para reclamar, já que nenhum outro game de Bond oferece controles tão precisos (aproveitando toda a dinâmica do Controller do Cube), tantas armas e apetrechos e a melhor interatividade possivel. Além disso, para se sentir o James Bond em uma balada cheia de modelos e ainda receber cantadas, só mesmo jogando **Nightfire**. (N)

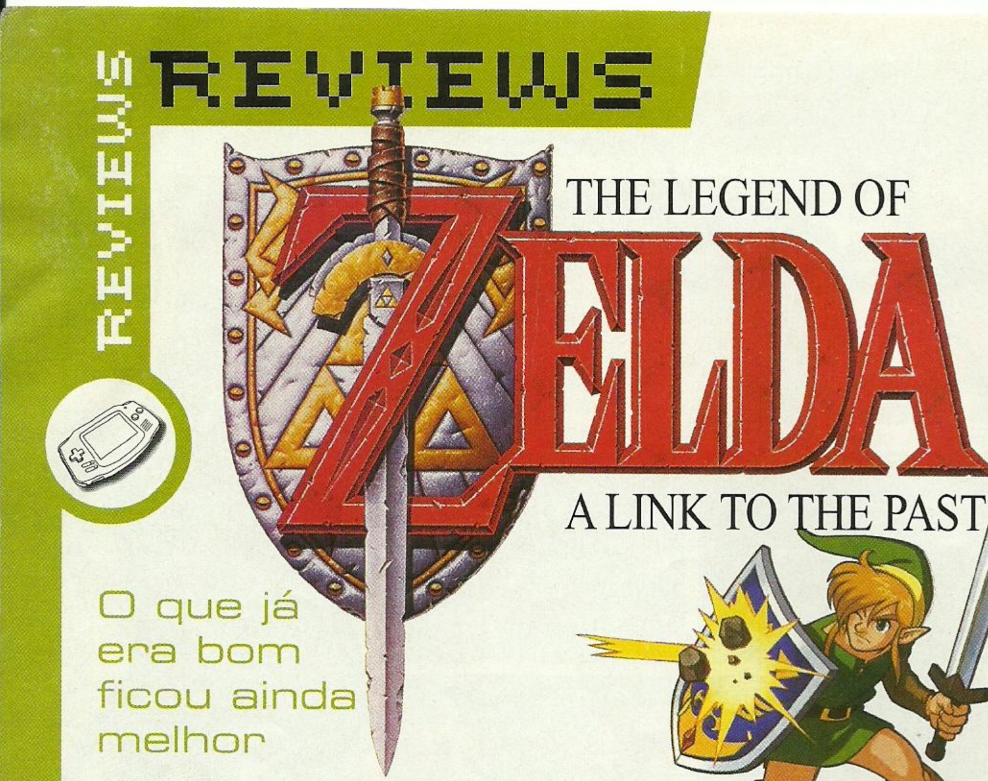
Cassiano Barbosa

AVALIAÇÃO — Recomendado para maiores de 13 anos (13+)

Gráficos **9,0** / Som **8,5** / Jogabilidade **9,5** / Diversão **9,0** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Eurocom** / Publisher: **Electronic Arts**

NOTA FINAL 8,8

REVIEWS









O que já era bom ficou ainda melhor

Eu já disse isso, mas insisto: a nostalgia dominou 2002. Quer a prova? Alguns dos lançamentos mais importantes do ano são versões de títulos que alegraram os jogadores na década passada. Naturalmente, o Game Boy Advance se mostrou o console mais importante para essas "recriações". E para a alegria dos nostálgicos, a Nintendo e a Capcom uniram forças para criar uma nova versão de **The Legend of Zelda: A Link to the Past**. Talvez os novatos não consigam compreender o porquê de tanto falatório em torno de um game de quase dez anos de idade, que não tem gráficos tridimensionais nem efeitos muito elaborados. Mas tudo bem, a gente explica.

Como um bom vinho

The Legend of **Zelda: A Link to the Past** foi lançado em 1993 e, em pouquíssimo tempo, tornou-se um clássico da era 16-bit. No Brasil, o game saiu até com título traduzido – **Um Elo com o Passado** – e foi um dos mais vendidos do console mesmo durante o auge do N64. Não poderia ser diferente. Esta pode ser considerada a história mais "pura" da saga criada por Shigeru Miyamoto. Além de ser simples de entender, o enredo dá ótimas pistas sobre a estranha mística que rodeia a figura da princesa Zelda. E apesar de ser um game de ação ininterrupta, A **Link to the Past** também pode ser considerado um excelente RPG, graças à liberdade de movimentos do herói. Você pode escolher a hora de cumprir uma das diversas missões paralelas ou partir direto para a aventura em um dos doze labirintos gigantes do game. E como sempre acontece no gênero, Link também se torna mais forte e habilitado à medida que consegue armas e objetos pelo caminho.
E em time que está vencendo se mexe? No caso deste **Zelda**, sim! Claro que a Flagship (estúdio de desenvolvimento da Capcom) não se contentou em deixar tudo igualzinho, e resolveu adicionar umas melhorias ao novo game. Primeiro, no som. Agora, Link grita toda vez que dá espadadas ou cai de lugares muito altos (as mesmas vozes usadas nos games de N64). Apesar de ser meio irritante ouvir o cara berrar o tempo todo, a adição é muito bem-vinda. Outra mudança é na posição de alguns itens secundários (Rupees e fadas, por exemplo), mas mesmo quem conhece o game de trás para frente não irá notar as diferenças. Claro que também existem salas secretas, mas elas só podem ser acessadas se certas missões forem cumpridas no modo Multiplayer do cartuchinho. Você não sabia desse modo Multiplayer? Então, não sabe o que está perdendo.

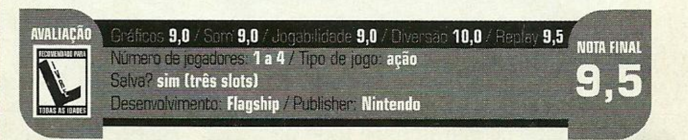
Um por todos, todos por um

Essa é para todos aqueles que pensavam que A **Link to the Past** seria uma simples releitura de um game antigo. **Four Swords** é um modo extra de jogo que dá aquele gosto de novidade ao game. Jogo cooperativo (no estilo Gauntlet) sempre foi uma fórmula que funcionou bem em Arcades e, pelo jeito, é perfeito também para consoles portáteis. Em **Four Swords**, quatro jogadores precisam cumprir tarefas juntos, como empurrar pedras, mover portas, derrotar inimigos e salvar a princesa Zelda. Mas a cooperação dá espaço para a competição, já que o jogador que juntar mais Rupees em cada fase é o campeão. Daí, vale jogar o amigo em um precipício, roubar seus itens, entre outras sacanagens. Pena que **Four Swords** seja uma aventura exclusivamente Multipak, quer dizer, cada jogador precisa ter um GBA e seu próprio cartuchinho de **Zelda**. Duro é encontrar mais três amigos tão equipados hoje em dia. Esse é o único porém. De resto, é um game perfeito.

Pablo Miyazawa







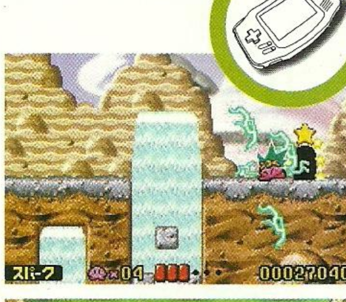
AVALIAÇÃO
RECOMENDADO PARA TODAS AS IDADES

Gráficos **9,0** / Som **9,0** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **10,0** / Replay **9,5**
Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **sim (três slots)**
Desenvolvimento: **Flagship** / Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 9,5











O herói cor-de-rosa agrada, mas não inova

Depois do inovador **Tilt 'n' Tumble** (no qual Kirby se movimentava conforme a inclinação do Game Boy), a bolinha cor-de-rosa volta à ativa em um game de plataforma bem mais tradicional. Muitos fãs se declararam desapontados por **Nightmare in Dream Land** ser uma versão de **Kirby's Adventures**, do Nintendinho 8-bit. De fato, soa estranho um game de GBA remeter a um console tão antigo. Mas por outro lado, Nightmare in Dream Land é perfeito pra quem está jogando Kirby pela primeira vez. Basta alguns poucos minutos de jogo pra qualquer um virar fã da carismática bolinha.

Sonhos quebrados

Dream Land é um local no qual os sonhos jorram da Fonte dos Sonhos (Fountain Dreams). Através de um artefato chamado Star Wand, a fonte coleta as esperanças e desejos de todos os habitantes. Um dia, o malígno Rei DeDeDe resolve tomar um banho na fonte e quebra a Star Wand em cinco partes. Para dificultar mais um pouquinho, o Rei distribui os pedaços da varinha para seus subalternos. Para trazer de volta a capacidade de sonhar dos cidadãos, Kirby parte pra ação.

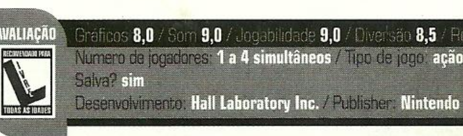
O jogo é longo, há sete chefes de fase e muitos itens para procurar. Mas como é divertido, os Continues são infinitos o grau de dificuldade beira o infantil, dá pra detonar o jogo inteiro em um ou dois dias. Outra coisa que facilita é o fato de Kirby ser um herói bem mais poderoso do que aparenta. Além de suas habilidades naturais (inflar para voar e sugar os inimigos para projetá-los), Kirby pode engolir os vilões e roubar suas habilidades. Ao todo, são vinte e quatro poderes diferentes, cada um mais apropriado para determinada fase. Kirby congela, vira cometa, pedra, lutador de caratê, dispara laser entre outras coisas.

Aumenta o som!

Outro ponto alto de Nightmare in Dream Land é o modo Multiplayer, com minigames que podem ser jogados por até quatro pessoas sem a necessidade de vários cartuchos.. Infelizmente, os competidores terão que se contentar com apenas três joguinhos: Quick Draw, no qual Kirby enfrenta seus inimigos num duelo de espada samurai; Bomb Rally, uma batata quente com bombas e raquetes; e o Air Grind, uma corrida disputada sobre trilhos flutuantes. Há também um quarto minigame chamado Boss Endurance, no qual você enfrenta novamente todos os chefes de fase. Mas só é liberado depois de se fechar o jogo.

Não deixe de passar pelo Sound Select, aquela opção dos games que constantemente é ignorada. Nightmare in Dream Land tem uma trilha sonora matadora. Vale a pena prestar atenção às melodias que embalam o jogo, porque várias delas poderiam tocar em qualquer pista de dança de respeito. Só pra constar, este Review foi escrito com o fone de ouvido plugado ao GBA. Minhas faixas favoritas são, nesta ordem, dois, seis, sete, vinte. Com este game, Kirby prova que é mesmo um dos grandes personagens Nintendo. Em breve, ele vai ter condições de competir com o Super Mario pelo título de "Rei das Plataformas". Se prepara, bigodudo!

Cleiton Campos



DAISY

Não é novidade que Mario sempre salva a princesinha no final de seus jogos, mas você sabia que existe outra donzela em perigo além da Peach?
A personagem do Gallery deste mês é xará da namorada do Pato Donald (Daisy é Margarida em inglês): a princesa que governa os quatro reinos de Sarasaland – Chai, Birabuto, Muda e Easton. Muita gente já a confundiu com Peach e existe até um papo de que elas são primas, devido à semelhança física das duas e ao gosto parecido na hora de se vestir.
Daisy fez sua estréia na primeira aventura de Mario para Game Boy: **Super Mario Land**. E depois que o bigodudo a salvou do malvado Tatanga, ela teve a oportunidade de retribuir o favor dando informações para que Luigi achasse seu irmão desaparecido em **Mario is Missing**.
Até hoje ela apareceu pouco nos jogos Nintendo, mas a gente torce pra que isso mude, pois o mundo dos videogames precisa de mais princesas.

GAMES MAJESTOSOS

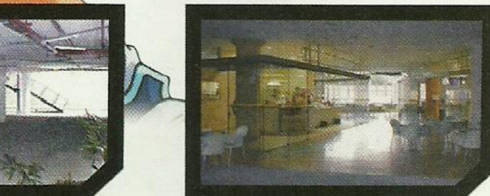
Super Mario Land	Game Boy (1989)
Mario is Missing	Super NES (1993)
Mario Tennis	Nintendo 64 (2000)
Mario Party 4	GameCube (2002)
Amigos	Luigi, Toadsworth, Peach e toda a turma do Mario.
Inimigos	Tatanga, Koopas e todo mundo que tem rixa com o Mario.
Roupas favoritas	um vestido amarelo, uma coroa vermelha e uma flor nos cabelos.

ANIME FESTIVAL 2003

animecon.com.br/festival

Dias 17 a 19
de Janeiro de 2003
das 10:00 as 21:00 hs

Venha se divertir com a gente nas férias de janeiro! Enquanto o Animecon não chega, venha curtir o ANIME FESTIVAL!





Veja algumas imagens do local do evento

ATIVIDADES:

- Dance party
- Concurso Cosplay
- Karaokê
- Show de Bandas
- Torneios de Vídeo Game
- Partidas de RPG
- Estandes de Lojas e Editoras
- Promoções de DVD's do Studio Gabia!!!

E muitas atividades inéditas! Venha conferir!

INGRESSOS À VENDA NOS SEGUINTES LOCAIS:

Animangá > (11) 5083-3180
Fonomag > (11) 3104-3329
Comix Book Shop > (11) 3088-9116

Ou pelo site:
www.animeland.com.br

Ingressos antecipados diários: R$8,00
Ingressos diários na porta do evento: R$10,00
Ingressos antecipados para 3 dias: R$20,00

MAIS INFORMAÇÕES:
www.animecon.com.br/festival

LOCAL:

Universidade Anhembi Morumbi
R. Dr. Almeida Lima, 1134 - Brás
(Próximo ao Metrô Bresser)

PATROCÍNIO:







APOIO:











O CALENDÁRIO NINTENDO 2003 JÁ ESTÁ NAS BANCAS. PEGUE O SEU!

ESPECIAL #08

Nintendo WORLD

CALENDÁRIO 2003

Com os principais eventos e datas comemorativas dos games no ano

Visite também o site www.heroi.com.br



Peça ao seu jornaleiro.

